KOKO PERHEEN **ILMAINEN PELILEHTI**

PELAA!

PLAYSTATION 3 ■ XBOX 360 ■ WII ■ DS ■ PSP ■ PLAYSTATION 2 ■ PC

40

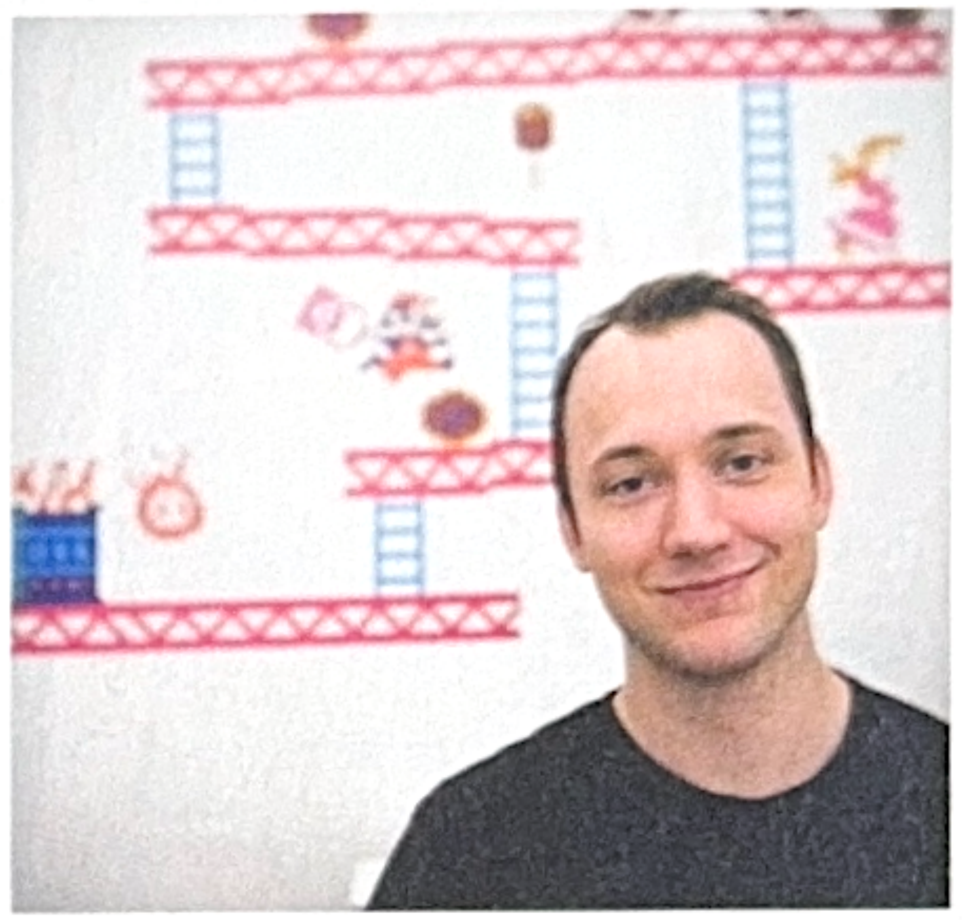
KINECT
MICROSOFTIN VASTAISKU

ARVOSTELUSSA 29 PELIÄ
BONGAA PARHAAT LAHJAT

SISÄLTÖ

06 Myydyimmät pelit
07 Pelimaailma nyt
08 Kinect
10 Tavarataivas
14 Testissä
Gran Turismo 5
16 Kolumni
18 Kinectimals
Kinect Sports
19 Kinect Joyride
Sonic Free Riders
20 Your Shape
Dance Central
21 The Shoot
Time Crisis: Razing Storm
22 The Fight: Lights Out
Fighters Uncaged
23 EA Sports MMA
Smackdown vs. Raw 2011
26 Sonic Colours
TV Superstars
27 Goldeneye 007
28 NBA Jam
Need for Speed Hot Pursuit
30 Majin and the Forsaken Kingdom
Lego Universe
32 Fable III
The Lord of the Rings: Aragorn's Quest
34 The Sims 3
The Sims 3: Iltahuvit
36 Super Scribblenauts
Fling Smash
37 Professor Layton and the Lost Future
Pokemon Ranger: Guardian Signs
38 Ivy the Kiwi?
Sonic The Hedgehog 4: Episode 1

PÄÄKIRJOITUS



VAPAUS VALITA

Pelaajilla ei ole ikinä ollut näin paljon valinnanvaraa. Microsoftin Kinectin ja PlayStation Moven julkaisujen myötä Wiin aloittama liikkeentunnistusbuumi on täydessä vauhdissa ja kaikkien kotikonsolien omistajille on tarjolla uusi tapa pelata.

Uudet pelit maalailevat alati fantastisempia tai realistisempia maisemia pelaajien eteen todistaen, että nykyisissä konsoleissa riittää potkua vielä pitkäksi aikaa. Toisaalta konsolien ja pc:n latauspalveluiden kautta vanhat peliklassikot suloisen rosoisine grafiikoineen elävät uutta tulemistaan. Ne antavat pelaajille mahdollisuuden elää lapsuudenmuistonsa uudestaan ilman taistelua vanhan tekniikan kanssa. Latauspalvelut ovat antaneet myös pienemmille peli-ideoille ja budjeteille mahdollisuuden päästä ihmisten olohuoneisiin. Tämän päivän pelitarjonta ja erilaisten pelikokemusten kirjo on ennennäkemättömän suuri. Luonnollisesti tämä peilaa nykyistä pelaajakuntaakin, joka ei ole koskaan ollut yhtä monimuotoinen. Samaan tulokseen on päätynyt myös kaimani tämän lehden sivulla 16.

Myös kolmiulotteisesta kuvasta lisäpontta ottava pelaaminen on yleistymässä, kun yhä useampi PlayStation 3 -peli tukee toimintoa. Jopa käsikonsoleilla koetellaan uusia rajoja, kun Nintendon DS-konsolin seuraaja 3DS julkaistaan ensi vuoden alussa.

Onko siis vaarana, että moinen voileipäpöytä aiheuttaisi ähkyä siitä nauttiville? Aiemmin pelikonsolibisnes on ollut oikea taistelukenttä, josta heikot tippuvat nopeasti pois, mutta tällä hetkellä jokaiselle laitteelle tuntuu löytyvän tarpeeksi kannattajakuntaa ja pelaajia siunataan myös mitä erilaisimmilla peleillä. Valitkaa vapaasti, vääriä valintoja ei ole.

Janne Kaitila, päätoimittaja

h-town

PELAA!-LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1378, 00101 HELSINKI
PUHELIN: (09) 436 93757
FAKSI: (09) 436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Kaitila
CREATIVE DIRECTOR: Janne Pyykkönen
TAITTO: Niko Metsälä
AVUSTAJAT: Ville Arvekari, Eemeli Rekunen, Matias Kainulainen, Johannes Valkola, Simon Elo, Jarkko Fräntilä, Juha Wakonen, Miikka Lehtonen ja Thomas Puha

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
PUHELIN: 050 313 7696
SÄHKÖPOSTI: harri@h-town.fi

Antti Peltomäki
PUHELIN: 045 123 1370
SÄHKÖPOSTI: antti.peltomaki@h-town.fi

ASIAKASPALVELU
toimitus@pelaa.info
PUHELIN: (09) 436 93757

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1378, 00101 HELSINKI
TOIMITUSJOHTAJA: Harri Manninen

Paino: Uniprint AS
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET
PRISMA
Espoo Iso Omena, Espoo Olari, Espoo Sello, Halikko, Helsinki Itäkeskus, Helsinki Kannelmäki, Helsinki Malmi, Helsinki Viikki, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Joensuu, Jyväskylä Keljo, Jyväskylä Palokka, Jyväskylä Seppälä, Järvenpää, Kaarina Piispanristi, Kajaani, Kangasala, Kemi, Kempele Zeppelin, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti Holma, Lahti Laune, Lappeenranta, Lempäälä Ideapark, Lohja, Mikkeli, Oulu Limingantulli, Oulu Linnanmaa, Oulu Raksila, Pietarsaari, Pori Länsi-Pori, Pori Mikkola, Raahe, Raisio Mylly, Rauma/ Viihdeosasto, Riihimäki, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki Hyllykallio, Tampere Kaleva, Tampere Linnainmaa, Tornio, Turku Itäharju, Turku Tampereentie, Vaasa, Vantaa Jumbo, Vantaa, Tikkurila, Varkaus, Vihti Nummela

PS3
Sonic & Sega All-Stars Racing Steering Wheel Pack
49,95

Zhu Zhu Pets -pelit
Kung Zhu (DS) ja Wild Bunch (DS/Wii)
36,95 /kpl

DS/Wii
Sonic Colours
44,95

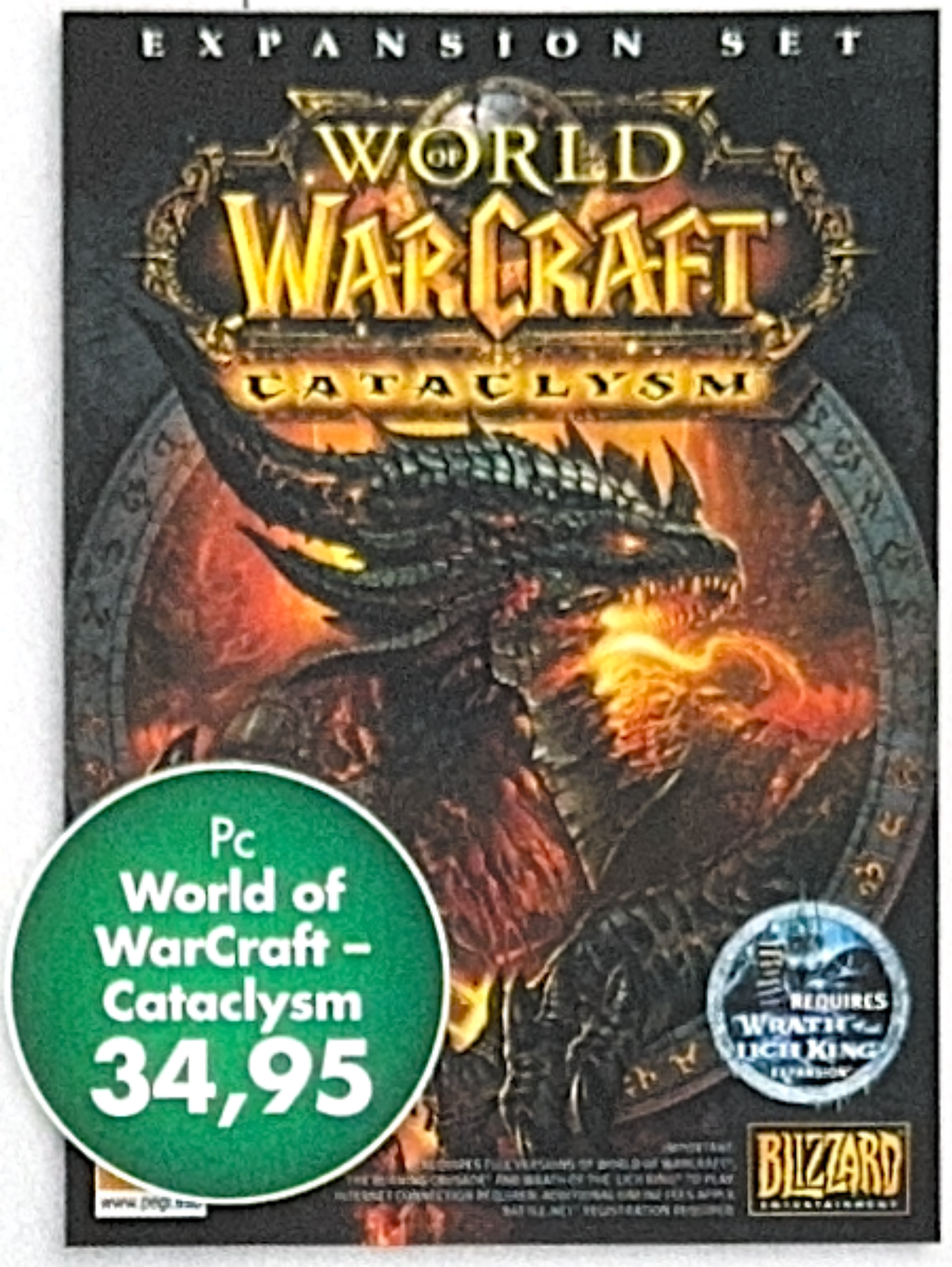
LEGO DS-pelit
24,95 /kpl

LEGO Star Wars I&II: The Complete Saga
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

DS -pelejä
19,95 /kpl

The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon • Crash Bandicoot: Mind Over Mutant • Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs • Madagaskar 2 • Kung Fu Panda • Bakugan Battle Brawlers

Julkaisupäivä 7.12



Pc
World of WarCraft – Cataclysm
34,95

PS3/ Xbox 360
Star Wars: Force Unleashed II
69,95

PS3/ Xbox 360
James Bond – Blood Stone 007
69,95

Wii
James Bond – Golden Eye 007
59,95
DS 39,95

PS3/ Xbox 360
Call of Duty – Black Ops
69,95

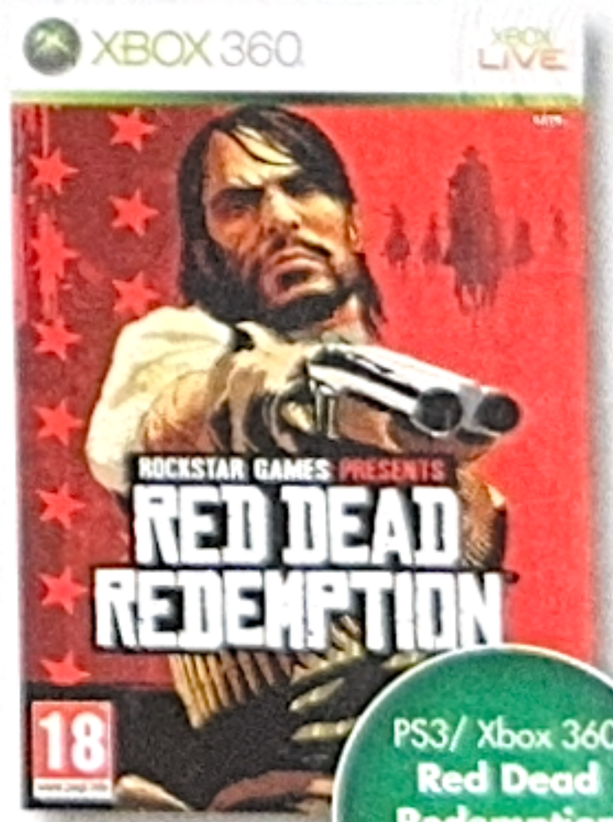
PS3/Xbox 360
Mafia II
49,95

Pc
Football Manager 2011
49,95

PS3/Xbox 360
Red Dead Redemption: Undead Nightmare Collection
34,95

PS3/ Xbox 360/Pc
Borderlands
44,95

PS3/Xbox 360
GTA IV & Episodes from Liberty City
49,95

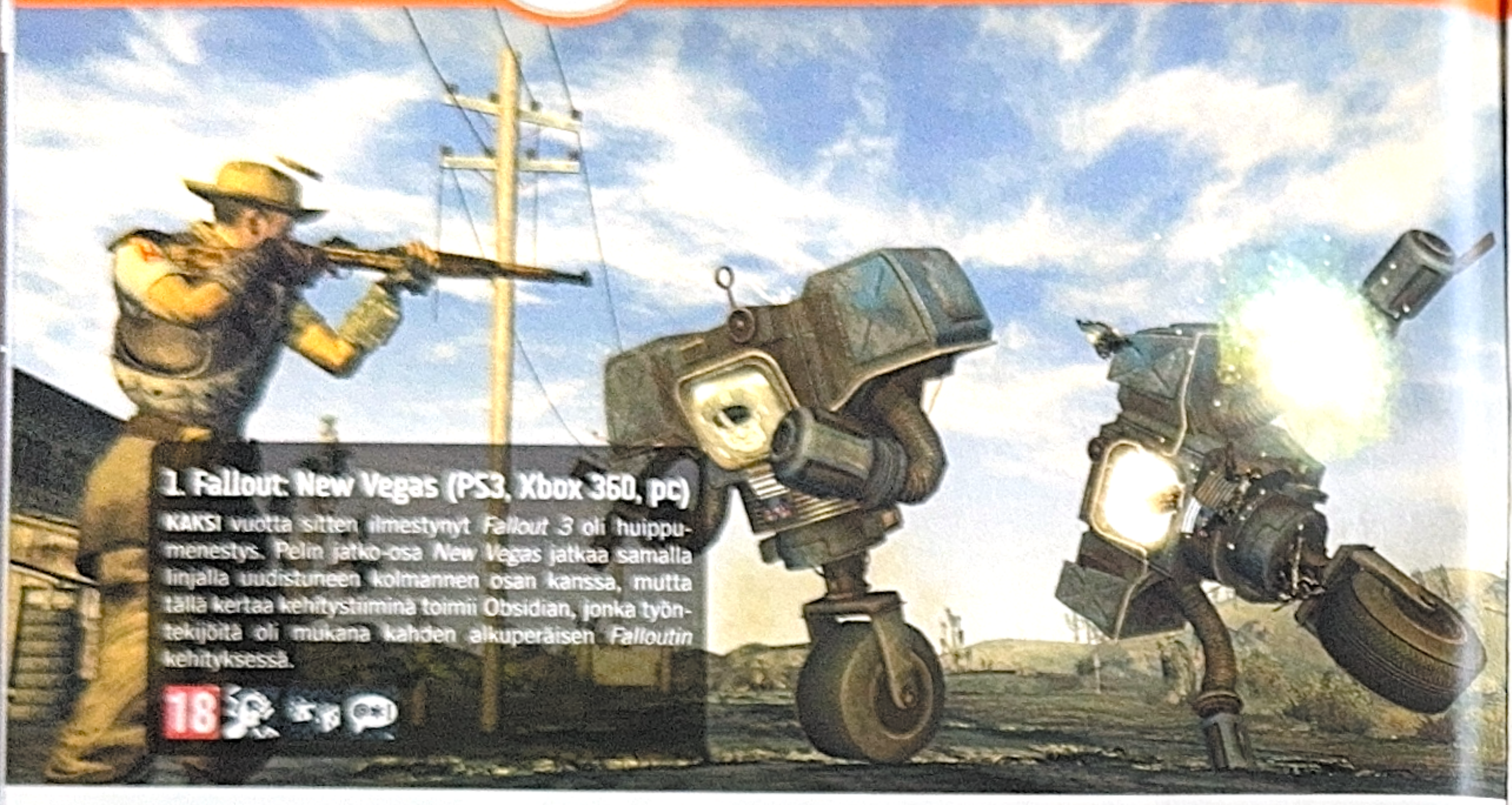


PS3/ Xbox 360
Red Dead Redemption
49,95

Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
S-Etukortti
www.s-kanava.fi
ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

MYYDYIMMÄT

FIGMA



1. Fallout: New Vegas (PS3, Xbox 360, pc)

KAKSI vuotta sitten ilmestynyt *Fallout 3* oli huippumenestys. Pelin jatko-osa *New Vegas* jatkaa samalla linjalla uudistuneen kolmannen osan kanssa, mutta tällä kertaa kehitystiiminä toimii Obsidian, jonka työntekijöitä oli mukana kahden alkuperäisen *Falloutin* kehityksessä.

2. Fable 3 (Xbox 360)

LEGENDAARISEN Peter Molyneux'n *Fable*-sarjan kolmas osa. Fantasiaseikkailu saa uusia käänteitä, kun pelaaja asettuu itse kuninkaan rooliin. Pidä siis alamaisesi tyytyväisinä!

3. The Sims 3: Iltahuvit (pc)

HARVASSA Harvassa on sellaiset Suomen myyntilistat, jotka eivät sisällä yhtään *Sims*-peliä. *Sims: Iltahuvit* tarjoavat lisää nukkekotileikkejä pc-pelaajille.

4. Medal of Honor (PS3, Xbox 360, pc)

AFGANISTANIIN sijoittuva sotapeli on aiheuttanut paljon närää ja vihaa. Pelikauppiaita ei pieni keskustelu ole koskaan hidastanut, päinvastoin. EA:n räiskintäpeli on tullut jäädäkseen.

5. NHL 11 (PS3, Xbox 360)

EA:N jääkiekkopäivityksen suurin uudistus on toimiva fysiikka. Tänä vuonna mailat katkeilevat ja taklaukset ovat entistäkin kovempia.

PELIMAAILMA NYT

Klassikkohyppelyt tulevat taas

JOULUKSI ILMESTYY uudestaan useampikin rakastettu hyppelypeli. PlayStation 3:lle julkaistaan *Sly Trilogy*, johon on koottu yhteen PlayStation 2:n suositut *Sly Raccoon* -seikkailut. Vanhoissa peleissä on nyt teräväpiirtografiikka sekä mahdollisuus käyttää 3D-televisiota ja Move-liikeohjainta. Nintendon Wiillä nähdään taas Super Nintendolle aikoinaan julkaistu *Super Mario All-Stars*, josta saadaan juhlapainos pelin 25-vuotispäivän kunniaksi. Siihen on pakattu pelin lisäksi mukaan *Mario*-musiikkia sisältävä cd-levy sekä historiikkilehtinen.

Supervoimat saa pian ilmaiseksi

SUPERSANKARIEN JA -ROISTOJEN taistoja kuvaava nettiroolipeli *Champions Online* muuttuu kuukausimaksuttomaksi ensi vuoden alkupuolella. Vaikka pelin perusosiot muuttuvat silloin täysin ilmaisiksi, peli ei kuitenkaan muutu täysin maksuttomaksi. Netin massiivisissa moninpeleissä on nykyisin nimittäin muotia laskuttaa hahmojen ylimääräisistä erikoiskyvyistä, vaihtoehtoisista seikkailuista ja hienommista asuista. *Champions Onlinea* voikin edelleen pelata kuukausimaksullisella kultajäsenyydellä, jonka kautta pelaajat voivat luoda sankareitaan vapaammin ja yhdistellä supervoimia mielensä mukaan.

Suomi-sähly ehtii jouluksi

KOTIMAINEN PRODIGIUM GAMES julkaisee 25. marraskuuta odotetun salibandypelinsä *Floorball Leaguen*. Sopivasti lajin maailmanmestaruuskisojen alla ilmestyvässä pelissä voi pelata näytösotteluita, harjoituksia, liigapeliä Suomen sarjassa ja aidoilla joukkueilla varustetut MM-kisat. Mukana on jopa kymmenen pelaajan verkkomoninpeli, jossa jokaista kenttäpelaajaa ohjaa aito ihminen. *Floorball League* tulee myyntiin pelimyymälöiden lisäksi myös tavarataloissa ja marketeissa.

Sanat: Ville Arvekari

HEI, ME HEILUTAAN TAAS!

Nintendo onnistui suuressa videopelien vallankumouksessaan. Liikkeentunnistukseen painottuva Wii-konsoli tutustutti lukuisia uusia ihmisiä pelien ihmeelliseen maailmaan ja sai pelaajat huitomaan kapuloilla televisioidensa ääressä. Menestyksen innoittamana myös kilpakumppanit Sony ja Microsoft ovat kalastelemassa samaista yleisöä omien konsoleidensa pariin. Tutustuimme PlayStation 3:n Move-liikeohjaimeen muutama lehti takaperin, ja nyt vuorossa on viimeisenä markkinoille rantautunut Kinect-kamerasensori Xbox 360:lle.

Kinectin näkyvimpiin valtteihin lukeutuu sen erilaisuus kilpailijoihinsa nähden. Kapulanheiluttelun sijaan se ottaa PlayStation 2:sta tutun EyeToy-kameran linjan ja tekee pelaajasta itsestään ohjaimen. Television päälle tai eteen asetettava Kinect-kamera kehittää ideaa pidemmälle, sillä sen infrapunalla toimiva syvyyssensori tunnistaa pelaajan koko kehon liikkeineen hämärässäkin ympäristössä.

Toisin sanoen pelaajan liikkeet siirtyvät peliruudulle sellaisenaan. Pelaajat voivat hyppiä, juosta paikoillaan, nyrkkeillä, potkia ja kääntyillä – mitä peli vain vaatiikin. Jopa valikkoja voi selata puhtaasti käsien liikkeellä. Tarkkuus pyrkii reaaliaikaisuuteen, joskin lopputuloksessa on aina jonkinasteinen viive. Useimmiten tämä huomioidaan itse peleissäkin, jolloin se ei pääse äitymään ongelmaksi asti, mutta lopputulokset vaihtelevat monien muiden asioiden tapaan pelistä toiseen.

Tilaa ympärille

Kinectillä pelaamisen kannalta on tärkeätä, että kamerasensori näkee pelaajan koko vartalon. Pöytien ja roikkuvien vaatteiden kaltaiset näköesteet on syytä poistaa, sillä ne vievät tarkkuudesta parhaimman terän. Myös kädet on hyvä pitää koko ajan näkyvillä, sillä esimerkiksi *Kinect Sports* -urheilupelin keihään- tai kiekonheiton kaltaisissa lajeissa suoritus saattaa mennä pilalle käden vilahtaessa selän taakse kamerasensorin näköpiirin ulkopuolelle. Kinect pyrkii jäljittelemään peittyneiden alueiden liikkeitä, mutta pelikokemus kärsii reilusti.

Ylimääräiset tamineet tuleekin poistettua nopeasti, sillä Kinectillä pelatessa koko kroppa on liossa ja hiki nousee nopeasti pintaan. Ei liene siis suurikaan yllätys, että Kinect-pelaaminen vaatii runsaasti enemmän tilaa olohuoneesta kuin vaikkapa kapulalla huitominen. Suositus pelaajan ja television etäisyydeksi on 1,8–2,5 metriä, mutta loikkiminen, tanssiminen ja muut pelaamiseen vaadittavat liikkeet tarvitsevat luonnollisesti tilaa myös edessä ja takana. Ympärillä olevan irtaimiston varjelun lisäksi on hyvä muistaa myös naapureita peliajan valinnassa, varsinkin kerrostalossa asuessa.

Sensori tunnistaa parhaimmillaan kuusi eri henkilöä, joista kaksi voi pelata samanaikaisesti. Se myös tunnistaa jokaisen pelaajan kasvonpiirteet, minkä avulla jokaisen pelaajan profiili latautuu automaattisesti pelaajan loikatessa kameran kuvaamalle alueelle. Pelaajien tarvitsee vain nostaa kätensä, jotta kamera tunnistaa joukosta pelivuorossa olevat ihmiset. Erillisiä kameran kalibrointeja ei tarvita kuin itse kameraa siirrettäessä.

Kinect on yhteensopiva kaikkien Xbox 360 -konsolimallien kanssa, mutta uusi pienikokoisempi versio sisältää oman sisäisen virtalähteensä sensoria varten. Tämän takia kyseisen mallin mainostetaan olevan Kinect-yhteensopiva. Vanhempien Xbox 360 -mallien omistajien ei siis tarvitse vaihtaa konsoliaan uuteen, mutta heidän on turvauduttava ylimääräiseen virtalähteeseen, joka on pakattu yhteen Kinectin kanssa. Laitteen käyttöjärjestelmän asentaminen vaatii Xbox 360:n kovalevyltä 190 megatavua tallennustilaa.

Pelitarjonnan näkymiä

Entä itse pelit? Siinä missä Wii on vakiinnuttanut asemansa ja PlayStation Move tuo vahvasti esille myös ydinpelaajille suunnattua materiaalia, Kinectin pelivalikoima on julkaisutarjonnan jälkeen melko avoinna. Lapsiperheisiin ja ei-pelaajiin vetoavien pelien, minipelikokoelmien sekä tanssi- ja kuntoilupelien ohella Kinectin vakavamielisemmät pelit tekevät vasta tuloaan. Microsoftilta itseltään on luvassa ainakin uutta *Forza*-autopeliä ja seikkailua kaukaisessa galaksissa uuden *Tähtien sota* -pelin muodossa.

Myös lukuisat muut pelijulkaisijat ja -studiot ovat kuitenkin vahvistaneet tukevansa Kinectiä. Mielenkiintoisimpiin projekteihin lukeutuu *Rez*-kulttipelistä tutun **Tetsuya Mizuguchin** erikoinen musiikkitoimintapeli *Child of Eden* sekä Capcomin robottirymistely *Steel Battalion: Heavy Armor*, jonka alkuperäisessä osassa pelaajan apuna oli jättimäinen yli 40 näppäimen ohjain. Miten konsepti mahtaa taittua Kinectille?

Kamerasensorin yksi mielenkiintoisimmista piirteistä on, etteivät pelkät vartalonliikkeet itsessään sovellu kaikkiin perinteisimpiin pelityyppeihin. Kinectille on kehitettävä täysin omanlaisia pelejään, mutta jää nähtäväksi, osoittautuuko tämä ajan mittaan positiiviseksi vai negatiiviseksi asiaksi. On silti hyvä muistaa, ettei Microsoft suinkaan ole sulkenut pois mahdollisuutta käyttää Kinectiä samanaikaisesti tavallisen ohjaimen kanssa, mutta yhtiö tyytyy toistaiseksi kuuluttamaan täysin ohjaimettoman pelaamisen sanomaa. Se, kuinka hyvin laitteen julkaisupelit tässä onnistuvat, on luettavissa tämän lehden arvosteluosiosta.

"VIESTI ON SELVÄ: MICROSOFT HALUAA LEVITTÄÄ OHJAIMETTOMAN PELAAMISEN ILOSANOMAA KOKO PERHEEN HUPINA."

LUE LISÄÄ OSOITTEESTA PELIPLANEETTA.NET

KINECT ADVENTURES

Jokaisen Kinectin mukana on myös *Kinect Adventures* -peli, joka on seikkailuteemalla varustettu minipelikokoelma. Se sisältää viisi erilaista pelitilaa, joissa pompotellaan kimpoilevia palloja koko vartalolla, kerätään kolikoita käsiä heiluttamalla raiteilla kulkevalla esteradalla tai painottomassa tilassa, lasketaan pitkin koskea kumiveneellä ja paikkaillaan halkeamia vedenalaisessa kuutiossa.

Kinect Adventuresin melko pienestä pelitarjonnasta huolimatta se on julkaisupelien hauskimpia pelejä, josta löytyy pelattavaa niin yksin, yhteisvoimin kuin vastakkainkin. Pelit on myös helppo oppia, joten *Kinect Adventures* toimii myös erinomaisena opetuskeinona kamerasensoria hyödyntävien pelien saloihin.

Sanat: Janne Kaitila

Lataussetelit

Jokaisella konsolilla on tarjolla laaja kirjo netistä ladattavia pelejä. Kätevimmin homma hoituu luottokortilla, mutta mikäli tämä ei ole mahdollista tai haluat antaa varmasti mieluisen lahjan, jonka sisällön pelaaja itse voi päättää, on latausseteli kätevä vaihtoehto.

Nintendon konsoleilla valuutan virkaa toimittavat Nintendo-pisteet. Tuhat pistettä on noin kymmenen euroa. Kaupasta ostettavat setelit tulevat 1 000, 2 000 ja 3 000 pisteen paketeissa, ja ne voidaan lunastaa sekä Wiin että DSi-käsikonsolin sisuksiin.

Xbox 360:lle pisteitä saa 800, 2 100 ja 4 200 Microsoft-pisteen rykäisyissä. Suoraan konsolin kautta ostettuna tuhat pistettä kustantaa 12 euroa, mutta kuten Nintendonkin kohdalla, kaupasta ostettuna suhdeluku on hieman epäsuotuisampi. Xbox 360:n Live-palvelun kultajäsenyys on myös maksullista hupia, ja sitä varten on luotu omat 3 ja 12 kuukauden määräaikaiseen jäsenyyteen oikeuttavat lataussetelit.

Toisin kuin muut, Sony ei ole omaksunut pistesysteemiä virtuaalitalouden pyöritykseen, vaan ladattavat pelit on suoraan hinnoiteltu euroiksi. 20 ja 50 euron pistesetelit maksavat juuri sen verran kaupassakin. Niillä voit maksaa sekä ladattavat pelisi että monenlaisia etuja tarjoavan PlayStation Plus -lisäpalvelun.

PlayStation Move -latausasema

Piuhoista ei pidä kukaan. Kätevä tapa ladata joko kaksi Move-ohjainta tai navigaatio-ohjainta kerralla onkin latausasema, joka pitää myös tv-tason siistinä.

PlayStation Move -navigaatio-ohjain

PlayStation Move -ohjaimen ja PlayStation Eye -kameran sisältävällä starttipaketilla pääset mainiosti alkuun, mutta joitakin monimutkaisempia pelejä varten on lisätoimintoja sisältävä navigaatio-ohjain. Hieman epäergonomisempi vaihtoehto on pitää vasemmassa kädessä vain PlayStation 3:n perusohjainta.

Kinect-seinätuki

Kinect kaipaa näköpiiriinsä koko kroppasi, ja se onnistuu parhaiten asettamalla sensorin television päälle. Nykypäivän taulutelevisioiden päälle mötikkää ei vain kovin helposti saa tasapainoiltua, joten mikä avuksi? Microsoftin virallisella seinätuella ei tee-se-itse-miestenkään tarvitse tuskailla ongelman kanssa.

Wii Fit Premium Pack

Välineet tekevät urheilijan, sanotaan, eikä kuntoilupelienkään kohdalla ole toisin. Mikäli olet tyytynyt vain *Wii Fitin* mukana tulevaan tasapainolautaan, et tiedä mistä olet jäänyt paitsi. Wii Fit Premium Pack sisältää jumppamaton, jotta ei tarvitsisi kieriskellä paljaalla lattialla, rannekkeet hien pyyhkimistä varten, askelmittarin, suojakotelon Wiin ohjaimelle, mattapintaisen mutta silti niljakkaan silikonisuojan tasapainolaudalle sekä kantokassin koko hässäkälle. Tarpeisto ei kuitenkaan rajoitu vain urheilusuorituksen parantamiseen, vaan mukana on myös tasapainolaudan neljä AA-paristoa korvaava ladattava akku.

Wii MyMote -ohjaimet

Erilaisia käsiä on yhtä paljon kuin pelaajiakin, joten MyMote-lastenohjaimet ovat varmasti tarpeen monille. Nintendon alkuperäisten ohjaimien ollessa isohkoja ja kulmikkaita ovat erityisesti pienille käsille suunnitellut MyMote-ohjaimet todella kompakteja ja käteen mukavan pyöreitä. Lelumaisesti väritetyt ja muotoillut napit ovat niin ikään hieman lähempänä toisiaan helpompaa pelaamista silmälläpitäen. Pirteistä väreistä jokainen löytää varmasti omansa.

Paukkuvat pyssyt

Wiin ohjauskapula on saanut useammankin lisälaitesuunnittelijan luovuuden laukkaamaan, ja Wiille onkin nähty todella monenlaisia kuoria ja koteloita, jonka sisällä ohjain lepää. Tarkoituksena on tuoda lisäfiilistä niin urheilu- kuin toimintapeleihinkin.

Varsinkin erilaiset asemallit ovat olleet suosittuja. Vakuuttavimmasta päästä ovat Big Ben Interactiven valmistamat haulikot, jotka ovat olleet toimituksessakin kovassa kylmäkäytössä, siis itse pelaamisen lisäksi. *Deer Drive* -pelin mukana tulee valkoinen pyssy ja Remingtonin nimeä kantavan *Great American Bird Hunt* -pelin mukana puunvärinen leikkitussari. Wiin Remote- ja Nunchuck-ohjaimet sisäänsä mahduttava noin metrin pituinen tuliluikku sopii käteen hyvin ja tuo lisätunnelmaa autenttisten toimintojensa, kuten keskeltä taittumisen, ansiosta. Itse peleissä riistaa tosin kaatuu siihen malliin, että perheen pienimpien paukuttelut kannattaa rauhoittaa television ulkopuolelle.

Myös PlayStation Moven kapula kaipaa luittensa ympärille lisää lihaa valopistoolityyppisten pelien kohdalla. Sonyn virallinen asekehikko onkin yksi pätevimmän tuntuisista valopyssyistä, joita kotiräiskijöille on tarjolla ollut. Mainiosti käteen sopiva ja ohjainkapulan kanssa juuri sopivan painava kokonaisuus tarjoaa muutakin kuin vain tunnelmaa, sillä sisäisten mekanismien ansiosta liipaisin siirtyy ohjaimen alta aseelle ja ampujalle luonnollisempaan kohtaan.

KATSAUKSESSA LOPPUVUODEN MUSA- JA TANSSIPELIT

Sanat: Matias Kainulainen

Loppuvuonna markkinoille on taas ilmestynyt iso läjä musiikkipelejä. Tässä katsaus joulusesongin isoimpiin nimiin.

Guitar Hero: Warriors of Rock vie sarjaa takaisin juurilleen. Hiukan raskaampaan rockiin ja metalliin painottuva settilista on laadittu pääosin kitaristeja silmällä pitäen, mutta pelin 90 kappaleen joukosta löytyy myös runsaasti klassikoita ja bändipelaamiseen sopivia biisejä. Itse pelaaminen on tuttua *Guitar Heroa*, eikä suuria uudistuksia toimivaan kaavaan ole tehty. Pelin uratilassa pääsee tällä kertaa etsimään legendaarista kitaraa, ja siihen on panostettu hiukan aiempaa enemmän. Sarjan pelien viime vuonna hurjaksi yltynyt julkaisutahti on kuitenkin vienyt hiukan uutuudenviehätystä, eikä peli ole myynyt läheskään edellisvuosien tapaan.

Rock Band 3 on selvästi vuoden kunnianhimoisin musiikkipeli, sillä Harmonix tuo jälleen uutta väriä lajityyppiin ottamalla mukaan kosketinsoittimet sekä uudet Pro-soittimet niin rumpuihin kuin kitaraankin. Kuusikielisellä, 17 nauhaa ja yhteensä 102 näppäintä sisältävällä kitaralla pelaaminen on varsin haastavaa, eikä biisien soittaminen onnistukaan enää tuosta vain. Oikeaa kitaraa muistuttavalla soittimella pelaaminen on kuitenkin hauskaa myös helpoilla tasoilla, ja peli tarjoaa kattavat opetustyökalut kitaransoiton opiskeluun. Kosketinsoittimet tuovat aivan uudenlaista syvyyttä kappaleisiin – loistava lisäys. Pelin käyttöliittymä on hiottu huippuunsa, joten valikoissa liikkuminen on todella helppoa ja bileet saa pystyyn vaivattomasti. Pelattava ei lopu ihan heti kesken, sillä aiempien *Rock Band* -pelien biisit saa siirrettyä kolmososaan ja verkosta saa ladattua peliin jo yli 2 000 kappaletta 1–2 euron kappalehintaan.

Sony yrittää tosissaan tanssi- ja kitarapelien markkinoille tuomalla kauppoihin kaksi uutta *SingStar*-peliä, *Dancen* ja *Guitarin*. *SingStar Dance* on eittämättä yksi loppuvuoden kovimpia PlayStation Move -hittejä, sillä peli sisältää tutun *SingStar*-laulukokemuksen lisäksi tanssipelin. Move-ohjaimen ja kameran avulla peli tunnistaa tarkasti, kuinka hyvin liikkeet suoritat, joten hyviä pisteitä ei pelkällä huitomisella heru. Myös *SingStar Guitarissa* laulajat pääsevät mukaan suoritukseen. Laulun lisäksi pelin jujuna on *Guitar Hero* -tyylinen kitaransoitto, joka vaatii perinteisen kitaraohjaimen. Käytännössä peli siis yhdistää tutun kitarapelin *SingStarin* helppokäyttöisyyteen ja biisivalikoimaan.

Viime vuonna Wiille julkaistu, suureen suosioon noussut tanssipeli *Just Dance* on myös saanut jatkoa, ja pelin kakkososa löytyy kaupoista nyt. Peli sisältää yli 44 uutta kappaletta sekä uusia bilepelaamiseen keskittyviä pelimuotoja. Wiin ohjaimen heiluttelun perustuva tanssipeli häviää ehkä hiukan tarkkuudessa *SingStar Dancelle*, mutta on joka tapauksessa hauska ja toimiva.

Joulun mustina hevosina musarintamalla ovat tietenkin Kinectin tanssipelit *Dance Central*, *Dance Paradise* ja *DanceMasters*, jotka eivät vaadi enää tanssimattoja tai kapuloita toimiakseen.

Nähtäväksi jää, haluavatko pelaajat oikeasti enemmän vapauksia ja realistisuutta tanssipeleissään ja soitinohjaimissaan, vai onko pelimäisempi lähestymistapa kuitenkin se suositumpi.

KUNINKAAN PALUU

Pitkään ja hartaasti odotettu, vuosia tuloaan tehnyt Polyphony Digitalin legendaarisen autopelisarja Gran Turismon viides osa on vihdoin täällä, ja peli on tätä lukiessasi jo kauppojen hyllyillä. Varsinainen arvostelu julkaistaan ensi lehdessä, mutta seuraavassa ennakkotunnelmia radan varrelta.

Sanat: Matias Kainulainen

Gran Turismo 5:n tunnistaa helposti sarjan peliksi jo ensimetreiltä lähtien. Tyylikkään alkuvideon pamahtaessa ruutuun jazzmusiikin soidessa taustalla olo tuntuu heti kotoisalta, ja sama meno jatkuu myös pelin valikoissa, jotka eivät juuri ole edellisosista muuttuneet.

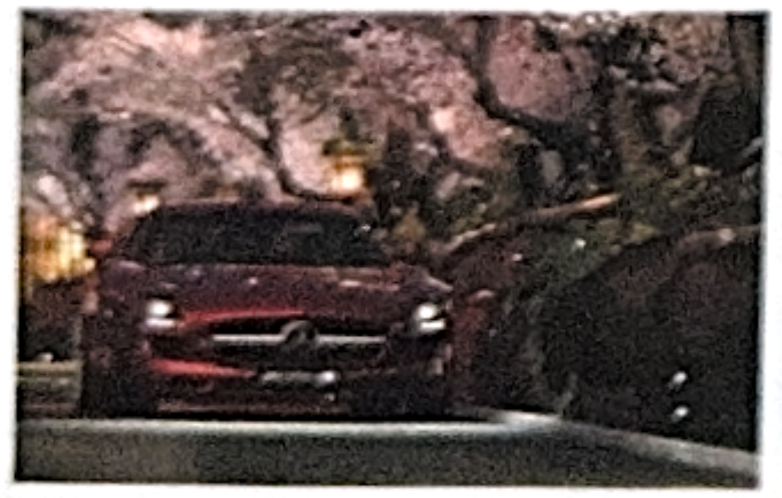
Arcade-tilassa kisaillaan maksimissaan 11 tekoälykuskia tai kelloa vastaan, ja myös driftaus- eli sivuluisutila on jälleen mukana. Pelin massiivisesta 1031 auton valikoimasta löytyy jokaiselle jotakin kauppakasseista superautoihin. Valitettavasti autoista vain reilut 200 on ns. Premium-malleja, jotka on mallinnettu hiukan tarkemmin ja joista löytyy esimerkiksi ohjaamokuvakulma. 29 radan joukossa taas on ajattomia klassikoita, kuten Laguna Seca ja Nürburgring, sekä sarjan tuttuja ratoja – ja onpa mukana *Top Gearin* testiratakin! Useasta radasta on myös erilaisia variaatioita. Lisäksi peliin on lisätty tällä kertaa myös rataeditori, joka generoi automaattisesti ratoja pelaajan valintojen mukaan. Rataeditorin luomuksia voi myös jakaa verkossa kavereilleen.

Pelin suola on kuitenkin edelleen uratila, joka on tällä kertaa nimetty GT Lifeksi. Uratila noudattelee sarjan tuttua kaavaa, jossa aloitetaan hitailla autoilla, kerätään rahaa erilaisista kisoista ja haasteista ja edetään pikku hiljaa kohti nopeampia autoja. Ostettuja autoja voi tuunata erilaisilla osilla, joskin hiukan rajoittuneesti. Myös vanhat tutut ajokorttihaasteet ovat totta kai mukana, ja niiden lisäksi peli antaa erikoisempaakin ajo-opetusta esimerkiksi ovaaliratoihin NASCAR-kuskin avustuksella.

Monipuolisuus on ehdottomasti pelin valtti, sillä mukana on peruskaahailun lisäksi muun muassa rallia, kartingia, yökisoja sekä kaupunkikisailuja. Valitettavasti ainakin rallihaasteet vaikuttivat pikaisen testauksen perusteella hiukan turhankin yksinkertaisilta ja erikoiskokeet epärealistisilta. Pelkän ajamisen lisäksi pelaaja voi myös palkata itselleen kuskeja ja käskyttää näitä kisojen aikana.

Autopelien tärkein mittari eli ajettavuus on kunnossa. Ajotuntuma on loistava niin ohjaimella kuin ratillakin, ja erot autojen sekä ajopintojen välillä on toteutettu uskottavasti. Peli myös näyttää paikoitellen todella upealta, etenkin uusinnoissa. Myös äänipuoli on kunnossa, ja tehokkaampien autojen moottorien jyrinä kuulostaa mahtavalta.

Gran Turismo 5 onnistuu pitämään kaikki sarjan onnistuneimmat elementit mukana, mutta samalla myös edellisten pelien tutut murheenkryynit, kuten huono tekoäly ja heikko vaurionmallinnus, ovat edelleen läsnä. Näistä huolimatta kyseessä on kuitenkin varsin massiivinen autopeli, joka vaikuttaisi olevan pakkohankinta kaikille autoilun ystäville.



"PELIPLANEETTA.NET -SIVUSTO TARJOAA PIDEMMÄT ARVOSTELUT!"

www.peliplaneetta.net.

Monikasvoinen pelaaja

Tiedätkö, miltä näyttää keskiverto suomalainen peliharrastaja? Luulin, että minulla oli tästä ihan pätevä aavistus. Tämänvuotisilla DigiExpo-messuilla mielikuvani pääsivät järkkymään.

Useammilla messuilla käyneelle paikka vaikutti jotenkin erilaiselta, vaikka Nintendon Wii-osastot ovat aiempina vuosina antaneet viitteitä tulevasta. Joka paikassa kuului hilpeä musiikki, ja lähes jokaista peliosastoa hallitsivat tanssivat nuoret naiset.

Ei ollut sellaista minun nuoruudessani, kun pelikoneet oli tehty puusta ja jääkarhun hampaista. Silloin kaupungissa oli yksi ainoa Musta Pörssi, josta pelejä saattoi ostaa, ja useimmiten peliviihde piti tilata Tampereelta. Pelejä oli niin vaikea saada, että niitä ohjelmoitiin jopa itse sen ainoan tietokonelehden ohjeista. Näistä kolmesta väitteestä vain ensimmäinen on valetta.

> ”pelaan jotakin häpeämättömän monimutkaista ja kymmeniä tunteja kestävää miekkaeeposta ilman trendikkyyden häivähdystäkään”

Messujen trendikäs ilme oli tietenkin vain osa sitä, että kaikki kolme suurta konsolivalmistajaa kilpailevat nyt siitä, kenellä on kivoin koko perheen pelilaite joulukauppoihin. Oli kuitenkin mahtavaa nähdä, kuinka vaihteleva ilme suomalaisella pelikansalla oikeasti on.

Esittelin messutiskillä useampiakin pelilehtiä ohikulkijoille, jotka todella kattoivat kansan koko kirjon ikään ja sukupuoleen katsomatta. Oli pikkutyttöjä liikkeellä äitiensä kanssa. Oli kovan linjan pc-mummoa ja nettiroolipelejä harrastavia parrakkaita vanhoja herrasmiehiä. Läheisellä Nintendon tiskillä kokoontuivat monet samat Marion fanit messupäivästä toiseen, ja lähellä olivat Peliliigan propelurit. Suurin yhteinen tekijä yleisössä tuntui olevan ainoastaan kiinnostus *Gran Turismo 5:een*, mutta suomalaiset ovatkin kuulemma autokansaa.

Paras kokemus minulle oli kuitenkin, kun pääsin juttelemaan oman vertaispelaajaryhmäni kanssa. Kolmekymppisillä pelaaja-isillä on nimittäin mielessä erilaiset asiat kuin pelaajan perikuvaksi mielletyillä teineillä. Kuinka saadaan tehokkaimmin peliaikaa lapsen nukuttamisen jälkeen? Minkälaisen äänijärjestelmän kämppään mahtuu asentamaan, ja mihin sen johdot piilotetaan turvaan?

Pelaamisesta onkin tullut todella niin monimuotoista viihdettä, että yksi ihminen ei pysy enää kaikkien sen alakulttuurien ja virtausten kärryillä – eikä kyllä tarvitsekaan. Tänä jouluna monissa perheissä tanssitaan varmasti iloisesti pelien tahtiin, mutta minä haluan muuta: kun ilta on pimeimmillään, jälkikasvu nukkuu ja ulkona räiskyy pakkanen, olen nojatuolissa fleece-peiton alla, kahvikuppi vierellä, ja pelaan jotakin häpeämättömän monimutkaista ja kymmeniä tunteja kestävää miekkaeeposta ilman trendikkyyden häivähdystäkään. Eikä silti ole yhtään ikävä niitä jääkarhujen aikoja.

–JANNE PYYKKÖNEN

ARVOSTELUASTEIKKO

- ★★★★★ PARAS
- ★★★★☆ LOISTAVA
- ★★★☆☆ HYVÄ
- ★★☆☆☆ HEIKKO
- ★☆☆☆☆ SURKEA

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikäarvio on tehty.

ONLINE · KIROILU · KAUHU · VÄKIVALTA

SYRJINTÄ · SEKSI · HUUMEET · UHKAPELIT

VIRTUAALILEMMIKKI INNOSTAA LIIKKUMAAN

Kinectin mittava julkaisupelivalikoima pullistelee pelejä jos johonkin suuntaan. Yksi mielenkiintoisimmista on *Kinectimals*, joka on virtuaalilemmikin ja minipelien yhdistelmä. Tämä saanee korvat hörölle ainakin tamagotcheihin, eyepeteihin tai nintendogseihin hurahtaneilta harrastajilta.

Kinectimals alkaa oman lemmikin valitsemisella viiden kissaeläimen joukosta. Mukana on leijona, tiikeri, leopardi, puuma ja gepardi. Kaikki ovat toinen toistaan suloisempia ja alati innokkaita leikkimään. Pelaajan tulee ystävystyä oman kisunsa kanssa ja opettaa sille temppuja. Myös suoraviivainen pelimaailman tutkiminen kuuluu asiaan. Ulkoisesti peli on värikäs, söpö ja yksityiskohtainen. Leikkimielinen grafiikka sopii hyvin pelin ilmapiiriin ja kasvattaa kiintymyksen tunnetta omaa lemmikkiä kohtaan.

Pelaaminen tapahtuu liikkeentunnistuksen välityksellä seisoaltaan. Pelaajan tulee rapsuttaa lemmikkiä, heittää sille palloa ja opettaa hassuja temppuja. Jos lemmikille haluaa esimerkiksi opettaa hypyn, on itse hypättävä television edessä. Jos sen taas tahtoo kellahtavan selälleen, on mentävä makaamaan lattialle. Välillä pelataan minipelejä, kuten tarkkuusheittoa ja vesiaseella ampumista. Peli vaatii näin ollen pelaajaltaan paljon aktiivisuutta, mikä on pelkästään hyvä asia.

Kinectin julkaisupelien parhaimmistoon lukeutuvalle *Kinectimalsille* on helppo povata suosiota nuorten pelaajien keskuudessa, joille se on selkeästi suunnattu. Liiketunnistus soveltuu peliin mainiosti ja saa juniorit takuulla liikkumaan kaikkia temppuja, jippoja ja minipelejä tutkiessaan.

–JOHANNES VALKOLA

KINECTIMALS
★★★★

\+ Värikästä ja suloista leikkimistä lemmikin kanssa...

– ...joka aukeaa lähinnä nuoremmille pelaajille

3

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360 Kinect

URHEILUN HIKISTÄ HUUMAA OLOHUONEESSA

Liikkeentunnistuspelien lyhyessä historiassa tuntuu melkein nyrkkisäännöltä, että uusi laite vaatii rinnalleen erinäisiä urheilulajeja kokoavan pelin. Mikäs siinä, kun ne ovat esitelleet varsin mallikaan pelaamisen ohella myös laitteiden ominaisuuksia helposti sisäistettävällä tavalla. Myös Kinect tarvitsee oman urheilupelinsä, ja se löytyy julkaisukavalkadista nimellä *Kinect Sports*.

Kinect Sports tarjoaa juuri sitä, mitä odottaakin. Sen monipuolinen lajivalikoima antaa kattavan kuvan Kinect-sensorin yllättävän tarkasta liikkeentunnistuksesta ja sen erinäisistä käyttömahdollisuuksista.

Kun pelaaja pääsee heittämään keihästä ja kiekkoa, hyppäämään pituutta, potkimaan jalkapalloa ja juoksemaan aitoja, on tunnelma kuuma ja iloinen. Myös pingis on osaltaan huvittavaa heilumista, kun omat kämmenet hoitavat mailojen virkaa. Toki kilpailevien pelien helmi eli keilailu on myös mukana. Se onnistuu – kuten valtaosa *Kinect Sportsin* lajeista – tuomaan hymyn huulille.

Uutuudenviehätyksellä on suuri merkitys *Kinect Sportsin* kohdalla. Pelaaminen liikkeentunnistuksella ilman ohjaimia on hauskaa eläytymistä lajien ytimeen, mikä kiihkeimmillään johtaa pitkiin pelisessioihin – jos siis kilpaillaan kavereiden kesken. Sillä siinä missä *Kinect Sports* on kirkkaasti parhaimmillaan porukassa nautittuna, se jättää yksinäisen pelaajan kovin orvoksi.

Kinect Sportsin parissa saa takuulla lisää menoa ja meininkiä kaveri-iltoihin. Kynnys pelaamiseen on erittäin matala, joten niin satunnaiset kuin vanhoutuneemmatkin pelaajat ovat samalla viivalla, kun ystävistä otetaan mittaa.

–JOHANNES VALKOLA

KINECT SPORTS
★★★

\+ Kaveriporukan iltojen piristysruiske...

– ...jota ei tule pelattua yksin.

12

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360 Kinect

ARVOSTELUT

KAASUA ILMAN RATTIA

Ilman ohjaimia pelattava Kinect kuulostaa ajatuksena sekä hämmentävältä että kutkuttavalta. On ihmeellistä, että pelaajat eivät tarvitse mitään kapuloita, vaan heidän liikkeensä näkyvät suoraan pelissä. Yksi omituisimmista ideoista on ajopelin pelaaminen pelkkiä käsiä kääntelemällä. Tätä todistamaan saapuu Kinect Joy Ride, joka on huvittavista hetkistään huolimatta valitettavasti Kinect-pelien heikommasta päästä.

Kaasusta tai jarrusta ei tarvitse murehtia, kun radalle lähdetään kurvailemaan. Auto kulkee eteenpäin automaattisesti ja hidastaa mutkiin tultaessa. Pelaajan harteille jäävät siis käännökset eli näkymättömän ratin visspaaminen. Pelaaminen tapahtuu seisaallaan. Kädet ojennetaan eteen, jolloin niitä kääntelemällä mutkien nuoleminen sujuu lyhyellä harjoituksella. Peukkuja nostamalla saa auton kurvaamaan entistä tiukemmin. Nopeussysäykset aktivoidaan puolestaan vetämällä kädet taakse ja eteen. Hypyissä voi myös temppuilla vääntelemällä kroppaansa.

Koska pelaaminen näyttää ja tuntuu juuri niin ihmeelliseltä kuin kuulostaakin, on Kinect Joy Ride hauska tapa esitellä uutta Kinect-laitetta kavereille. Pelin ansiot jäävät kuitenkin ainoastaan ohjauksen piiriin, sillä muulta sisällöltään se on ankea ja innoton. Peli tuntuu kovin viimeistelemättömältä. Ratoja on vähän, vastustajat ovat typeriä ja päälle ympätyt pelimuodot ala-arvoisia. Hauskanpidon sijaan pelaaminen puuduttaa eikä motivoi etenemään. Kun tuoreen ohjauksen sädekehä himmenee, on kertakäyttöisen Kinect Joy Riden kohtalona kadota unohduksiin.

–JOHANNES VALKOLA

KINECT JOY RIDE
★★

\+ Ajaminen on hilpeää ja ihmeellistä...

– ...mutta peli on lyhyt ja tylsä

7

ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: Xbox 360 Kinect

VAUHDIKAS KISAAMINEN EI TOIMI

Kilpa-ajoihin keskittyvä *Sonic Free Riders* on masentava peli. Siitä ei pääse yli eikä ympäri. Tässä olisi ollut mahdollisuus näyttää, kuinka hyvin legendaarinen Sonic-pelihahmo soveltuisi pelattavaksi upouudella Kinect-sensorilla. Sen sijaan liikkeentunnistus on valitettavasti juuri niin kamalaa kuin vain pahimmissa painajaisissa voi kuvitella.

Sivuttainen peliasento sattuu kehoon, kääntyminen rekisteröityy sattumanvaraisesti ja hypyt sekä ilmatemput ovat tuurista kiinni. Omien ja ruudulla näkyvien liikkeiden välillä on viivettä pahimmillaan järjettömästi. Epämiellyttävyyden kruunaa erikoisesineiden käyttö, rinkuloiden kerääminen, ilmassa leijuminen ja esteiden lyöminen, mitkä vaativat käsien epämääräistä heiluttamista. Ohjaaminen on kokonaisuudessaan täysin typerää ja tuskaisen vaikeaa, kun peli kiitää hurjaa vauhtia eteenpäin eikä reagoi liikkeisiin varmuudella.

Ahdistavammaksi asian tekee, että *Sonic Free Riders* olisi voinut olla parempi. Naurettavan ohjattavuuden alta pilkistää kiinnostavaa sisältöä: kentät on suunniteltu paikoin mielenkiintoisesti, kisaamisessa piisaa vauhtia ja ulkoasu on värikäs sekä sujuvasti rullaava. Jos peliä voisi pelata tavallisella ohjaimella, olisi voinut pitää siitä. Tällaisenaan peli on kuitenkin surullinen epäonnistuminen.

Ala-arvoisen *Sonic Free Ridersin* hankinnalle on vaikea keksiä perusteita. Onneksi Kinectin laajasta pelivalikoimasta löytyy huomattavasti laadukkaampaa pelattavaa. Harmi vain, että juuri *Sonic Free Ridersin* täytyi päätyä Kinectin mätämunaksi.

–JOHANNES VALKOLA

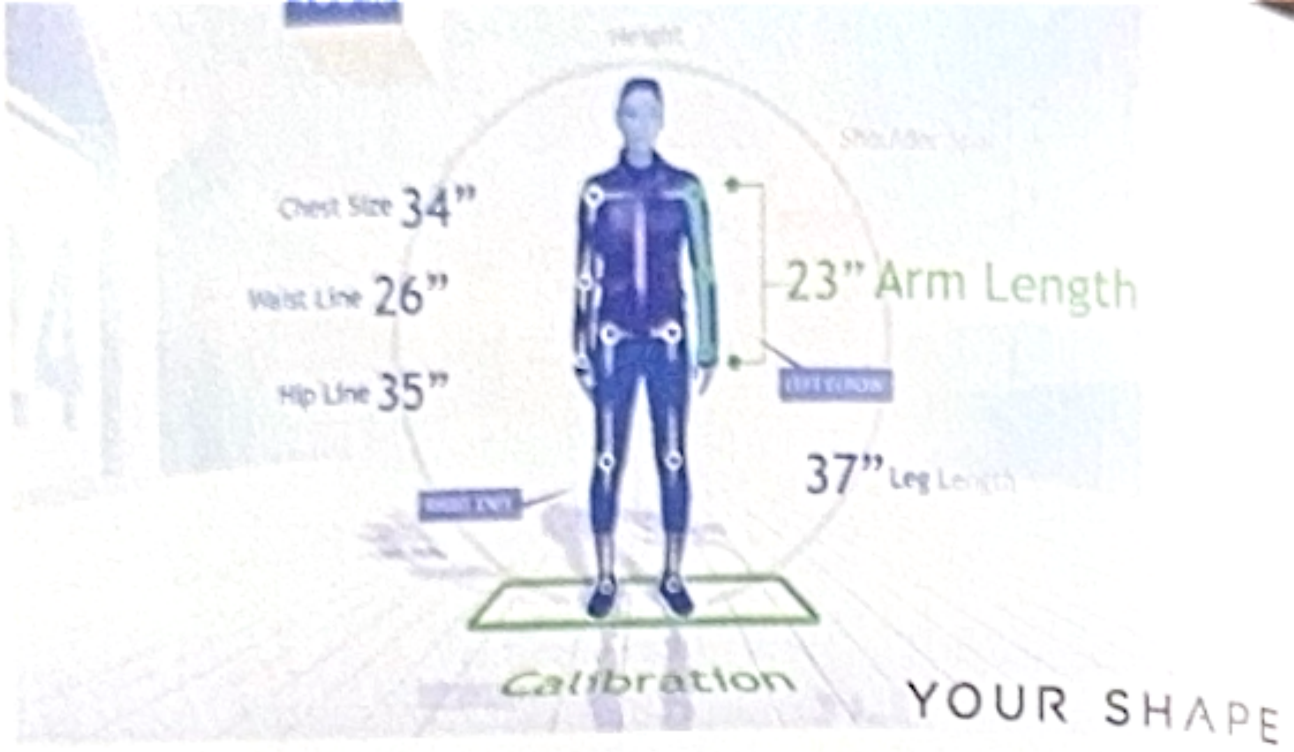
SONIC FREE RIDERS
★

\+ Nopea kiitäminen voisi olla hauskaa...

– ...mutta järjetön ohjaus pilaa kaiken.

3

ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: Xbox 360 Kinect



TULEVAISUUDEN LIIKUNTAA

Vartalonliikkeitä seuraava Kinect-kameraohjain on kuin tehty kuntoilupelejä varten, ja niistä ensimmäisenä kauppoihin ehti Ubisoftin *Your Shape: Fitness Evolved*. Hyvä ensiyritys lupaa paljon Kinectin tulevaisuudelle.

Kinectin etu liikunnalle on, että se seuraa todella tarkasti pelaajan liikkeitä. *Your Shape* piirtää ruudulle kuntoilijan kuvan, joten omia liikkeitä voi verrata helposti virtuaalivalmentajan esimerkkeihin. *Your Shape* on tässä suhteessa armoton, sillä liikkeet on tehtävä lähes täydellisesti, tai peli kuittailee asiasta välittömästi. Karua meininkiä pehmentää se, että oma pelikuva on monissa väreissä suhiseva hahmo, joka tuo mieleen tieteiselokuvat.

Your Shapen "pelattava" on jaettu kolmeen liikuntaryhmään: pidemmän tähtäimen harjoitusohjelmiin, erikoisharjoituksiin ja hupaisiin liikuntapeleihin. Harjoitusohjelmat on rakennettu hyvin selkeästi erikseen miehille ja naisille, ja niitä koristavat jopa *Men's Health*- ja *Women's Health* -lehtien logot. Päämäärät tehdään niissä hyvin selväksi, sillä naisille on tarjolla esimerkiksi tiukat farkut -treeni ja raskauden jälkeisten kilojen poistamista. Osassa harjoituksia vaaditaan avuksi omat käsipainot.

Rennompaa liikuntaa on erikoisharjoituksissa, joissa harrastetaan zeniä eli käytännössä taiji- ja joogaliikkeitä sekä kuntonyrkkeilyä. Molemmat on toteutettu melko innostavasti, vaikka zenin liikkeitä onkin aluksi hyvin vaikea tehdä täysin oikein, jos ne eivät ole tuttuja aiemmin – eikä Kinectin armoton tuomio epäonnistuneista liikkeistä auta rentoutumista.

Vaikka *Your Shape* onnistuukin pistämään kuntoilijan pelin sisälle, jättää se toivomisen varaa. Peli arvioi aika yksisilmäisesti pelkkää kalorien kulutusta, eikä mukana ole mahdollisuutta tehdä omia henkilökohtaisia harjoitusohjelmia.

-JANNE PYYKKÖNEN

YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
★★★

\+ Tyylikäs ja toimiva.

– Säätömahdollisuudet puuttuvat

3
ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360 Kinect

TANSSIN LUMO VIE MENNESSÄÄN

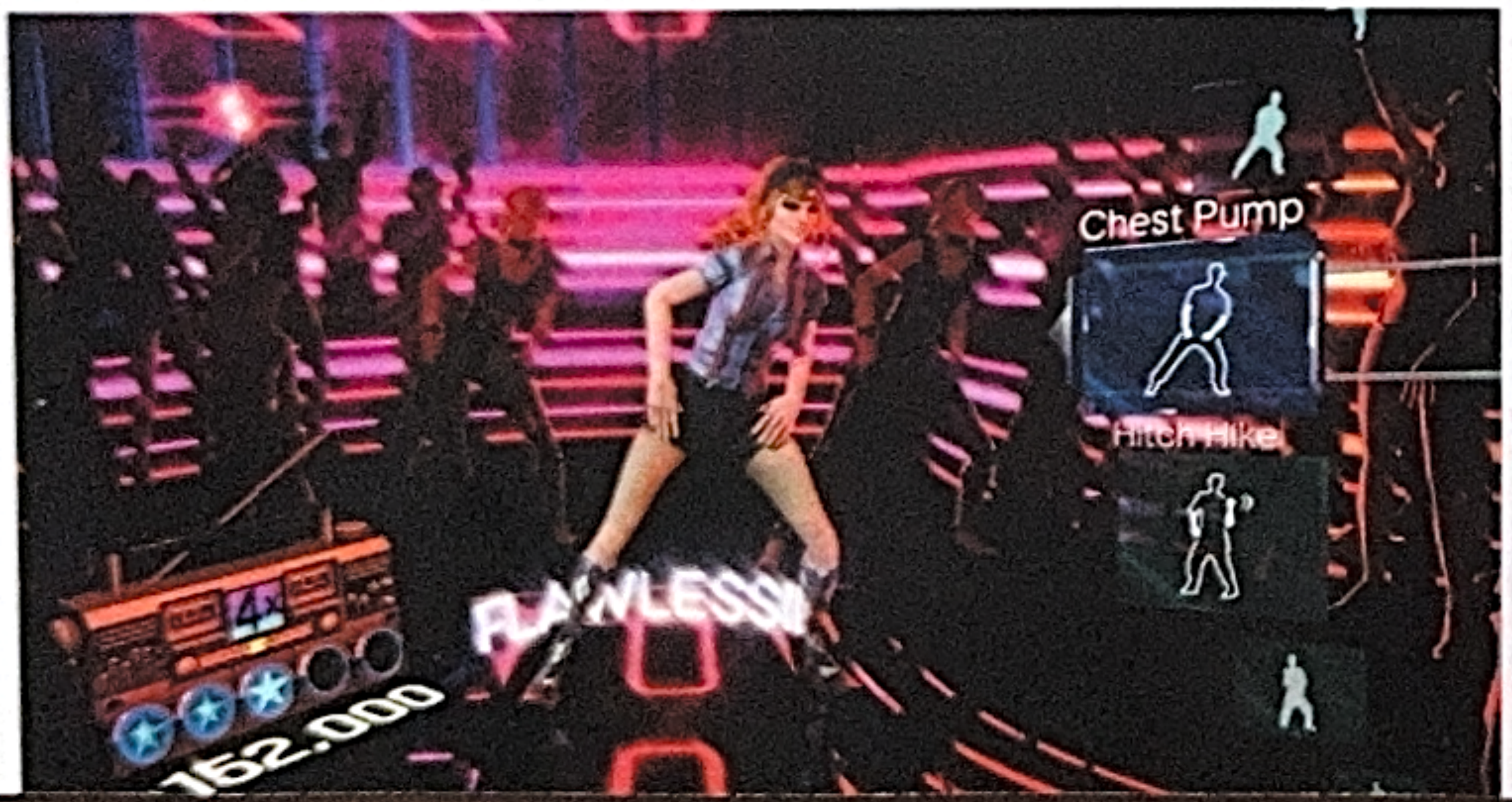
Tuskinpa monikaan uskoi, että Kinectin julkaisupelien helmi olisi tanssipeli. *Dance Centralin* tanssiminen ilman ohjaimia tai tanssimattoja paljastuu kuitenkin erinomaiseksi viihteeksi, joka murtaa totisimmankin kivikasvon leveään hymyyn. Sykkivällä tempolla iskevä *Dance Central* vakuuttaa välittämällään pelaamisen ilolla ja laittaa takuuvarmasti lanteet liikkumaan.

Kuten julkaisupeleissä aina, myös Kinectin tarjonnassa on laatueroja. Osa peleistä reagoi pelottavan tarkasti omiin liikkeisiin, kun taas osassa ilmenee pientä viivettä ja ongelmia heilumisen rekisteröitymisessä. Onneksi *Dance Central* lukeutuu ensin mainittuun kategoriaan. Pelaajan eleet ovat tärkeässä osassa, kun pelissä on tarkoitus kopioida ruudulla näkyvän tanssitähden liikkeitä. Välillä niin sanotut vapaan tyylin osiot päästävät irrottelemaan toden teolla.

Pelin 32 kappaleen musiikkivalikoima on menevää ja kannustaa tanssimaan. Mukaansatempaavimmasta päästä ovat esimerkiksi **Snoop Doggin** *Drop It Like It's Hot*, **Lady Gagan** *Poker Face* ja **Rihannan** *Pon de Replay*. Biiseihin pääsee vaivatta kiinni, sillä liikkeet toistetaan tarpeeksi monta kertaa soiton aikana. Ennen esitystä on myös mahdollista harjoitella jokaista kuviota erikseen, mutta se tapahtuu ihmeen pitkäveteisesti ja vaivalloisesti.

Dance Central esittelee luontevan ja todella hauskan tavan pelata Kinectillä. Tanssiliikkeet ovat monipuolisia ja kuvastavat hyvin tanssittavien kappaleiden rakennetta. Lisäksi *Dance Central* osoittautui kavereiden kanssa vietetyssä illassa suurmenestykseksi. Se on siis bilepeli parhaasta päästä.

-JOHANNES VALKOLA



"PELAAJALLA ON TODELLA OLTAVA KIINNOSTUSTA TANSSIMISTA KOHTAAN."

LUE LISÄÄ OSOITTEESTA PELIPLANEETTA.NET

DANCE CENTRAL
★★★★

\+ Kinectillä pelaamista hauskimmillaan

– Vaikea, jos kroppa ei taivu.

12
ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360 Kinect

ARVOSTELUT

PAHVIUKOT SAAVAT KYYTIÄ

The Shoot koostuu käytännössä vain raiteilla etenevästä ammuskelusta, jota pelataan yksin tai kaksin. Pelissä on viisi erilaista elokuvateemaa ja niissä neljä kohtausta. Mukana ovat villi länsi, scifielokuva, gangsterielokuva ja japanilaistyylinen hirviöelokuva. Lavastemaiset viholliset on tehty lähinnä puusta – *The Shoot* luottaa vanhan ajan Hollywoodin vetovoimaan.

Pelaaja on toimintatähti, joka ohjaajan tahdittamana ampuu tiensä läpi elokuvan kohtauksien. Jos pelaa surkeasti, ohjaaja suuttuu ja kohtaus täytyy ottaa uusiksi. Jos uusintaottoja kertyy liikaa, elokuvan taru päättyy.

Ampumista maustavat lisävoimat, joita saa ampumalla useamman vihollisen peräkkäin. Lisävoimia on kolme. Tutuimman oloinen on ajan hidastaminen, joka tehdään pyörittämällä Move-ohjainta. Ampumalla ohjaimella alaspäin tuhoaa kaikki viholliset ruudulta, ja ylöspäin ampumalla muutetaan ase sarjatulelle.

PlayStation Movelle saa ampumislisäosan, joka tarkoittaa käytännössä muovista pyssyä, johon ohjain kiinnitetään. Se ei ole pakollinen Moven ammuskelupelien pelaamiseksi, mutta parantaa kyllä kokemusta.

The Shootin Akilleen kantapääksi osoittautuu vain lyhytkestoisuus. Viisi elokuvateemaa eivät kestä kauaa, vaikka vaikeusastetta on keinotekoisesti kohotettu. Ammuskelu on hauskaa kavereiden kanssa, mutta yksinpelaajalle *The Shootista* ei ole juuri iloa.

-SIMON ELO

THE SHOOT
★★

\+ Hupaisat elokuvateemat...

– ...mutta lyhytkestoinen.

12
ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: PlayStation 3 Move

KOLMEN VALOPYSSYPELIN PAKETTI

Kolikkopelihalleista tuttuja valopyssypelejä on nähty viime vuosina Wiillä, sillä konsolin ohjain sopii siihen loistavasti eikä erillistä valopyssyohjainta tarvita. Nyt genre rantautuu myös PlayStation 3:lle Move-liikeohjaimen myötä. Namcon *Time Crisis: Razing Storm* sisältää peräti kolme erilaista valopyssypeliä yhdessä paketissa.

Paketin pääroolia näyttelee varsin räiskintäpitoinen nimikkoteos *Razing Storm*, jossa ei panoksia ja räjähdyksiä säästellä. Perinteisen Arcade-pelitilan lisäksi pelistä löytyy myös erillinen tarinatila. Se on oikeastaan täysiverinen hahmon silmin kuvattu räiskintäpeli, jossa voi liikkua vapaasti. Valitettavasti tämä tila on kuitenkin pilattu lähes pelikelvottomalla Move-ohjauksella ja surkealla toteutuksella. Muissa paketin peleissä ohjaus toimii suhteellisen hyvin, kunhan kalibroinnin tekee kunnolla.

Razing Stormin lisäksi paketissa on *Time Crisis 4:n* kolikkopelikäännös, joka edustaa valopyssypelejä klassisimmillaan. Pelkällä räiskimisellä ei pärjää, vaan panosten ja erikoisaseiden käyttöä joutuu punnitsemaan tarkasti. Pelaaminen vaatii suojien käyttöä, tarkkaa tähtäystä sekä nopeita refleksejä.

Paketin viimeisenä pelinä mukana on *Pirates of the Caribbean* -henkinen *Deadstorm Pirates* -raideräiskintä. Luurankojen ja ötököiden räiskiminen sekä Move-kapulan heiluttelu tuovat mukavaa vaihtelua paketin muihin peleihin verrattuna.

Arcade-tilojen lyhyen keston vuoksi pelistä ei irtoa kovinkaan pitkäaikäistä hupia, mutta kyseessä on kuitenkin kokonaisuutena suhteellisen kattava paketti niin uusille kuin vanhoillekin valopyssypelien ystäville.

-MATIAS KAINULAINEN

TIME CRISIS: RAZING STORM
★★★

\+ Kattava kokoelma erilaisia valopyssypelejä

– Nimikkoteoksen tarinatilan surkea toteutus

12
ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: PlayStation 3 Move

NYT TULI TURPAAN!

The Fight on yksi niitä pelejä, jotka vaativat kahden Move-kapulan hankkimista. Peliä voi pelata myös yhdellä Movella ja yhdellä perusohjaimella, mutta mitä hauskaa siinä nyt olisi? Parempi on siis vain napata pelin mukana myös kakkosohjain.

Liikkeentunnistus on äärimmäisen tarkkaa. Kaikki kädenliikkeet tapahtuvat ruudulla juuri niin kuin pelaaja on ne tehnytkin. Tästä syystä peliä pelatessa on eduksi, jos osaa lyödä oikeasti. Kunnon päälle hutkiminen käy. Vähän outo ratkaisu on se, että myös virtuaalisella pelihahmolla on oma kuntomittari. Pelaajan kunnolla ei siis ole niin suurta merkitystä, sillä pelihahmon väsähtäessä urheilullisemmat pelimiehet eivät pysty lyömään sen pidempiä iskusarjoja kuin sohvaperunatkaan.

Oman taistelijansa ominaisuuksia voi parantaa salilla. Allekirjoittaneelle olisi ollut paljon maukkaampaa, jos pelihahmo olisi aina sama ja taistelukyvyt lisääntyisivät pelaajan oman kunnon myötä. Pelihahmon parantaminen tuo kyllä oman ulottuvuutensa yksinpeliin, mutta ei silti pelasta sitä. *The Fight* on joka tapauksessa tarkoitettu pelattavaksi lyhyissä sessioissa.

Idea *The Fightissa* on ihan vänkä. Hakkaaminen on mukavaa liikkeentunnistuksen vaikuttavan tarkkuuden ansiosta. Nappeja tarvitaan lähinnä liikkumiseen ja erikoisiskuihin, ja muutoin kaikki hoituu vain huitomalla kapuloilla. Hien saa pintaan ensimmäisillä pelikerroilla, mutta kun tottuu siihen, että pelihahmon kuntomittaria täytyy kuitenkin tarkkailla, tulee *The Fightin* peluusta melko lailla rauhallisempaa ja mekaanisempaa

-EEMELI REKUNEN

THE FIGHT: LIGHTS OUT
☆☆☆

\+ Erinomainen liikkeentunnistus

– Vain lyhyihin sessioihin

16

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: PlayStation 3 Move

KINECTIN HEIKOMPAA TARJONTAA

Kinectin saavuttua markkinoille hyllyillä on nähty jos jonkinmoista peliä. Ensimmäisen aallon peleissä on melko suurtakin vaihtelua mitä liikkeentunnistuksen tarkkuuteen tulee. *Fighters Uncaged* on niitä huonompia Kinect-pelejä, jotka kannattaa kiertää kaukaa.

Liikkeentunnistus on tuskallisen epätarkkaa. Nopeat lyöntisarjat jäävät liikesensorilta auttamatta huomaamatta, mutta kun välillä yksittäiset iskutkin lähtevät väärin, on turhautuminen lähellä. Peli sisältää kaikki iskut ja potkut valmiiksi purkitettuina, joten pelaajan liikkeillä ei ole merkitystä. Et voi tähdätä potkua esimerkiksi suojaavan käden alle tai koettaa lyödä vastustajan käsien välistä. Pelaaja voi vain vaikuttaa – tai oikeammin yrittää vaikuttaa – siihen, lähteekö seuraavaksi isku, potku vai väistö.

Fighters Uncaged on mukavaa hupia parin minuutin ajan. Pelin ikä jää siis hyvin lyhyeksi. Kaksi ensimmäistä matsia jaksaa ottaa suhteellisen tosissaan, mutta pian käsi alkaa vastustajan leuan sijaan tavoitella konsolin virtanäppäintä.

Moninpeli voisi olla hauska, mutta minkäänlaista tukea ei sille ole. Toisaalta saman television ääressä tila voisi käydä turhankin pieneksi eikä tämäntyylistä peliä kyllä netissäkään jaksaisi vääntää. *Fighters Uncaged* on niitä Kinect-pelejä, jotka julkaisun kynnyksellä kannattaa vain jättää rauhaan.

-EEMELI REKUNEN

FIGHTERS UNCAGED
☆

– Epätarkka ohjaus

– Ei moninpeliä

16

ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: Xbox 360 Kinect

VAPAAOTTELUN KUNINGAS

EA:n yritys tunkeutua vapaaottelupelien markkinoille ei ole osoittautunut kaupallisesti järkeväksi. Pelin laatu on kuitenkin sitä luokkaa, että se kannattaa hankkia, mikäli laji vain kiinnostaa.

Peli käyttää *Fight Nightista* tuttua kahden sauvan ohjausjärjestelmää. Iskut ja potkut tehdään sauvalla, kun taas painiliikkeet, kuten sidonnat, lukot ja alasviennit, hoidetaan napeilla. Systeemi on nerokas ja näennäisen yksinkertainen. A-nappi parantaa aina omia asemia, ja B taas torjuu vastustajan yrityksiä parantaa omaansa.

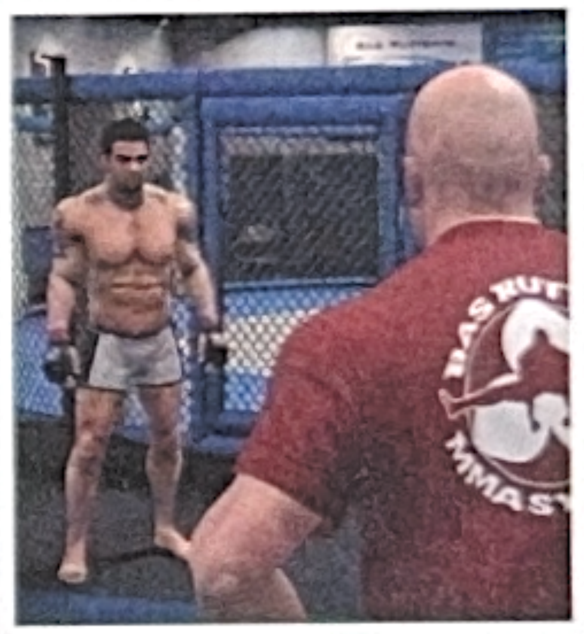
Urapelitila on *EA Sports MMA:ssa* erityisen toimivaa hupia. Pelaaja aloittaa pikkuliigoista ja kehittää omia taitojaan edetessään kohti suurempia haasteita. Ennen jokaista matsia käydään läpi rankka treeniohjelma, jonka aikana on tarkoitus valmistautua tulevaan koitokseen. Tässä vaiheessa taktikointi astuu kuvaan. Mikäli vastassa on BJJ-expertti, voi olla järkevämpää pitää matsi pystyssä kuin mennä mattoon vääntämään. Treenikaudella on siis tärkeää kehittää juuri seuraavaan matsiin tarvittavia ominaisuuksia.

Moninpeli on parhaimmillaan samalla koneella pelattuna, mutta mikäli pelikaveria ei löydy, toimii myös verkkopeli hyvin. Häiritsevää viivettä ei verkkomatseissa useinkaan esiintynyt, mutta sen sijaan ongelmaksi nousee lähinnä peliseuran löytäminen. *MMA* ei ole suuri kaupallinen menestys, ja se näkyy.

Suurin *MMA:n* ongelma lienee pelin vaikeus. Jo mattotekniikoiden tajuaminen on oma askeleensa, mutta ohjaussysteemin sisäistäminen tuo soppaan jo kokonaan uutta syvyyttä. Nappien rämpyttäminen vie pelaajan kuntotasoa, joten *MMA:ta* pitää pelata rauhallisesti taktikoiden. Tämä tuntuu olevan monille *UFC Undisputed* -pelejä pelanneille suurin ongelma.

Mikäli voi kuitenkin kuvitella tulevansa toimeen näiden ongelmien kanssa, *EA Sports MMA* on selvästi markkinoiden paras vapaaottelupeli.

-EEMELI REKUNEN



EA SPORTS MMA
☆☆☆☆

\+ Erinomainen ohjaussysteemi

– Lajia tuntemattomille turhauttavan vaikea

16

ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3

LIIAN VÄHÄN, LIIAN MYÖHÄÄN

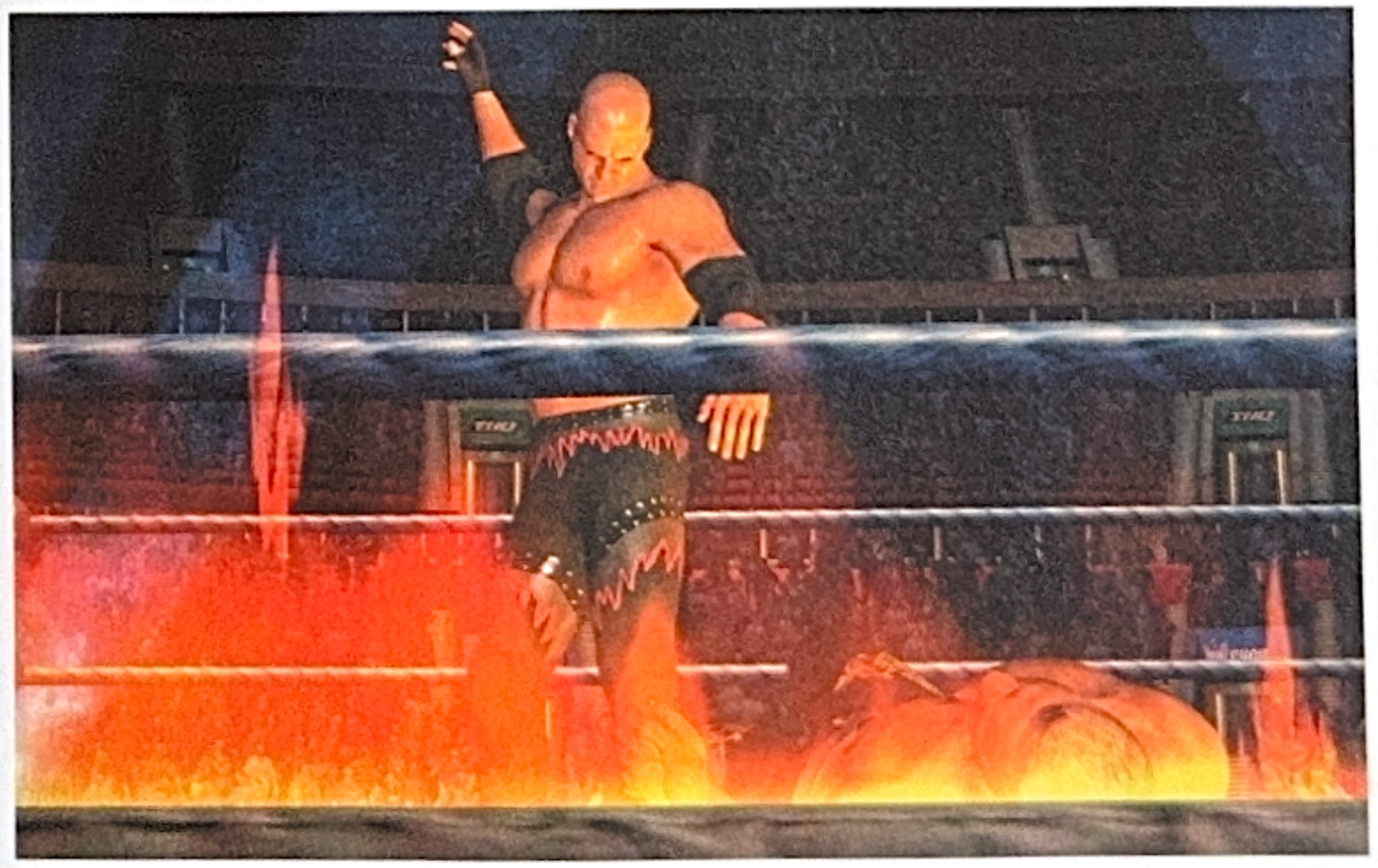
Ajatella, että viisi vuotta sitten vielä nautin *WWE*-painipeleistä. Paljon ovat ajat muuttuneet. Vaikka uudistettavaa ja parannettavaa sarjassa olisi rutkastikin, ei kehittäjä Yukes kykene siihen tarpeeksi. Joka vuosi uusi peli seitsemälle eri alustalle on aika paha nakki tiimille kuin tiimille.

Tämänvuotisen version suureksi uudistukseksi mainitaan fysiikka. Takakansi sai jo minut vähän innostumaan, sillä kunnon fysiikkamallinnusta olen sarjaan toivonut jo kauan. Pelaaminen kuitenkin paljastaa, että turhia intoilin. Fysiikka tuo pari toivottua uudistusta. Nyt supertähdet osaavat jo astua maahan taitetun tuolin päälle. Siis esineen, joka on ehkä viisi senttiä paksu. Aiemmissa versioissa matka tyssäsi mihin vain esineeseen, jopa maahan kaatuneeseen lekaan.

Juuri tämän enempää fysiikalla ei ole merkitystä. Esimerkiksi kehäköydet ovat edelleen staattinen kohde, johon voi vaikuttaa vain ennalta määrätyllä tavalla. Kehää ympäröivät näkymättömät seinät, jotka katoavat aina, kun peli tajuaa tilanteen sitä vaativan, eli turhan harvoin.

Kun vielä itse pelattavuus on kokenut hyvin vähän positiivisia uudistuksia, voi tämänvuotisen *WWE:n* suosiolla jättää hyllyyn, jos on pelannut mitä tahansa sarjan peliä viimeisen viiden vuoden aikana.

-EEMELI REKUNEN



WWE: SMACKDOWN VS. RAW 2011
☆☆

\+ Jos et ole pelannut aiempia, nautit melko varmasti

– Missä uudistukset?

16

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: PlayStation 3, PSP, PlayStation 2, Wii, Xbox 360

Wii New Super Mario Bros. 56,90
Mario 25 v. Wii -konsoli + New Super Mario bros. -peli 229,-
DS New Super Mario Bros. 42,90
Mario 25 v. DSi XL -konsoli + New Super Mario bros. -peli 219,-
julkaisupäivä 3.12
Wii Mario 25 v. Super Mario All Stars 34,95
Wii Super Mario Galaxy 2 49,95
Wii FlingSmash +ohjain 74,95
Wii Party +ohjain 69,95
Wii Remote Plus -ohjain 69,95
269,-
Wii Sports Resort Pak + NHL Slapshot
Wii Fit Plus + tasapainolauta 129,-
DS Lite + Muumit ja suuri syysjuhla 179,-
Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
www.s-kanava.fi
ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

SONIC COLOURS
★★★★

+ Pitkästä aikaa hyvä Sonic-peli
– Ääninäyttely ärsyttävää

3 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: Wii, DS

VAUHDIKAS SIILI PALAA

Sonic-pelien vakiopahis Dr. Eggman on jälleen vauhdissa: tällä kertaa hän kaappailee söpöjä wisp-olioita, joiden voimia hän havittelee itselleen. Tämä ei Sonicille käy. Pelastelu hoidetaan suunnattomassa galaktisessa huvipuistossa. Juoni on aivan järjetön, mutta mikä siinä menetetään, voitetaan hyvässä pelattavuudessa.

Sonic juoksee tuhatta ja sataa pitkin putkimaisia kenttiä, jotka muuttuvat silloin tällöin perinteisiksi sivultapäin kuvatuiksi tasohyppelyiksi. Pelaaminen hurjaa vauhtia etenevissä juoksukohdissa on sopivan helppoa – hyökkäykset osuvat napinpainalluksella melko automaattisesti vihollisiin, ja muutenkin hyppiminen on sopivan harmitonta. Myös liukuminen onnistuu. Suunnattoman vauhdin takia meno on välillä kuin flipperissä, kun siili kimpoilee edestakaisin. Mukana on myös vauhtiboosti, jonka käyttäminen ja lataaminen tuo pientä taktisuutta peruspelattavuuteen.

Sivulta kuvatuksi tasoloikaksi muuttuessaan pelin ohjaus muuttuu kuitenkin hieman epätarkaksi. Pelastettavat värikkäät wisp-oliot tuovat Sonicille erikoisvoimia, ja ne ovatkin pelin täysin uusi ominaisuus. Erikoiskyvyt, kuten maa-alueiden halki poraaminen, tuovat vaihtelua pelaamiseen ja ovat hyvä lisä pelin perinteisimpiin kohtiin.

Sonic the Hedgehog -pelien taso on heitellyt viime vuosina, mutta *Sonic Colours* on ilahduttava uudistuminen pelisarjalta. Tervetuloa takaisin, sininen siili!

-JARKKO FRÄNTILÄ

TOSI-TV:TÄ PELIMUODOSSA

Sonyn *TV Superstars* päästää pelaajat esiintymään erilaisten tosi-tv-henkisten sarjojen ja mainosten tähtinä. Omalle pelihahmolle saa myös siirrettyä kasvonsa kameran avulla. Käytännössä peli on kuitenkin vain hiukan hienosteltuun muotoon puettu minipelikokoelma. Kapulaa kierrättämällä jopa neljä pelaajaa voi ottaa toisistaan mittaa tv-sarjojen haasteissa.

Pelin suurimpana ongelmana on muidenkin Move-julkaisupelien tapaan sisällön vähyys. Erilaisia tv-sarjojen muotoon puettuja minipelejä on vain muutama, ja niiden toteutus on varsin keskinkertainen. Minipelien aiheet ovat tuttua tosi-tv-hömppää: Let's Get Physicalissa juostaan, väistellään esteitä ja ammutaan pallotykillä, Frockstarissa heilutellaan kapulaa catwalkilla oikeaan tahtiin, Big Beat Kitchenissä kokataan ruokaa ja DIY RAW'ssa taas remontoidaan kämppiä.

Jatkuvat lataustauot ja ohjaimen kalibrointi joka välissä rasittavat pidemmän päälle. Lisäksi minipeleillä ei ole juuri uudelleenpeluuarvoa, joten *TV Superstars* ei jaksa innostaa kovin pitkään.

-MATIAS KAINULAINEN

TV SUPERSTARS
★★

+ Hauska idea...
– ... mutta toteutus ontuu ja sisältöä on vähän

7 **ELINIKÄ:** Lyhyt
PELIKONEET: PlayStation 3 Move

KULTAINEN UUSINTAYRITYS

Nimellä *GoldenEye 007* on erittäin suuri merkitys monille pelaajille. Nintendo 64 -konsolille vuonna 1997 julkaistu James Bond -rymistely ei ollut ainoastaan hyvä lisenssipeli, se oli ylipäänsäkin ensiluokkainen videopeli. Kuinka legendaarisella nimellä kehdataan ratsastaa – jo toistamiseen?

Uusi *GoldenEye* ei ole uusintaversio vaan täysin uusi peli, joka kertoo tutun tarinan **Daniel Craigilla** päivitettynä. Kentät ovat tuoreita, joskin tutunoloisia piirteitä ja viittauksia löytyy samaisen tarinan takia.

Uutuusrymistely ei paina klassikkopelin nimeä lokaan. Se on jopa yllättävän toimiva toimintaräiskintä, joka on ottanut runsaasti vaikutteita nykypäivän ammuskeluista. Se tuntuu ikään kuin vanhan *GoldenEyen* ja *Call of Duty* -pelien nautinnolliselta risteytykseltä, jossa pelaajat voivat useimmiten lähestyä tilanteita joko aseet tanakasti laulaen tai varovaisesti vihollisia napsien.

Ote toimintaan on hyvä, ja vihollisten tekoäly pääsee ajoittain jopa yllättämään. Parhaimman terän kokonaisuudesta vie temppuileva ruudunpäivitys, joka haittaa tapahtumarikkaimmissa kentissä. Silti yksinpelin pariin palaa mieluusti uudelleen – astetta korkeammilla vaikeustasoilla, joissa tehtäviin lisätään alkuperäisen osan tavoin haasteen lisäksi uusia päämääriä ja tavoitteita.

Kattavan ja vaihtelevan yksinpelikampanjan lisäksi mukana on mukaansatempaavia moninpelimuotoja, joissa on vanhojen hyvien aikojen henkeä. Valitettavasti verkkopeleissä on jonkin verran verkkoviivettä, mutta jaetulla ruudulla meno toimii varsin hyvin. Pienistä yskähtelyistä huolimatta *GoldenEye* 007 on Wiin paras räiskintä niin yksin- kuin moninpelirintamallakin.

-VILLE ARVEKARI

GOLDENEYE 007
★★★★

+ Parasta lajissaan Wiillä
+ Pärjää kovista ennakko-odotuksista huolimatta

16 **ELINIKÄ:** Pitkä
PELIKONEET: Wii, DS

LIEKEHTIVÄT DONKKAAJAT

1990-luvun parhaimpiin muistoihin kuuluvat pelihallit ja niissä pelattu suoraviivainen koripallopeli *NBA Jam*. Tämä kaksi vastaan kaksi -korispeli esitteli monia asioita, joita myöhemmät videopelit ovat hyödyntäneet. Sellaisia ovat "liekeissä" oleminen, pelaajien valtavat päät ja mahdollisuus aivan älyttömien donkkien suorittamiseen. Tavallisesta korispelistä ei siis todellakaan ole kyse.

NBA Jamissa voittava joukkue on se, joka saavuttaa ensimmäisenä 21 pistettä. Jos yhdellä pelaajalla pussittaa kolme koria putkeen ilman, että vastustaja tekee pisteitä, pelaaja pääsee liekkeihin. Tällöin hänellä on käytössään loputon turbo, jonka avulla voi juosta nopeammin ja myös taklata vastustajan pelaajia – tässä pelissä rikkeet ovat täysin sallittuja! Liekeissä olemisen paras puoli on kuitenkin se, että onnistumisprosentti kasvaa, joten pallon voi pussittaa kauempaakin. Liekeissä voi myös donkata tavallista kauempaa.

Hupi on siis kaikista tärkein juttu *NBA Jamissa*, ja tämä on pidetty hyvin mielessä uudessa Wii-versiossa, joka onkin pitkälti sama peli kuin 1990-luvulla. *NBA Jam* on mahtava valinta, jos haluaa pelin, jonka voi aloittaa nopeasti kavereiden kanssa ja jonka parissa voi pitää puhtaasti hauskaa. Konetta vastaan pelaaminen on vähemmän viihdyttävää: jos pelaaja siirtyy selvään johtoon, tekoälypelaajat saavat lähes yliluonnollisia kykyjä ja piste-ero kurotaan umpeen pelaajan ollessa täysin avuton.

Peruspelissä pelataan kausi kaikkia NBA-joukkueita vastaan. Sen lisäksi *NBA Jam* sisältää Remix-pelitilan, jossa on erilaisia minipelejä, kuten korin taustalasin hajottaminen raivokkailla donkkauksilla ja pisteiden upottaminen tietyiltä kentän alueilta.

NBA Jam on todella viihdyttävä kokonaisuus, mutta toimii selvästi paremmin kavereiden kanssa kuin yksin pelattuna. Se kannattaa pitää mielessä.

-THOMAS PUHA

NBA JAM
★★★★

+ Nätti ja todella viihdyttävä
– Yksinpelaaville peli alkaa nopeasti toistaa itseään

3
ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360, Wii, PlayStation 3

OLETKO POLIISI VAI ROSVO?

Tämä on ollut hyvä vuosi autopeleille. Vuoden aikana on julkaistu koukuttava *Blur*, *Super Mario Kart* -henkinen *ModNation Racers*, jossa voi tehdä omia ratoja, ja toimintaleffojen takaa-ajoja muistuttava *Split/Second*.

Need for Speed Hot Pursuit on jälleen uusi peli Need for Speed -sarjaan, mutta se on monella tapaa sekä uusi aloitus sarjalle että samalla paluu vanhaan. Pelin on tehnyt *Burnouteista* tuttu Criterion-porukka, mutta samalla se on hyvin lähellä vuonna 1994 julkaistun ensimmäisen *Need for Speedin* henkeä. Sen ytimessä olivat kalliit urheiluautot sekä kissa ja hiiri -leikki poliisien kanssa. Näille elementeille rakentuu myös uusi *Need for Speed*.

Pelissä pelataan sekä poliisina että karkulaisena. Kaikki ajaminen tapahtuu kuvitteellisessa Seacrestin piirikunnassa, jossa on monenlaisia hienoja maisemia. Tarjolla on upeita metsiä, aavikoita ja vuoristoa sekä mahtava rantatie meren tuntumassa – toisaalta jos vauhtia on 200 kilometriä tunnissa, maisemia ei liiemmin ehdi katsella. Vauhti on useimmiten hirmuinen, mikä on vaikuttanut myös ratasuunnitteluun: ne ovat useimmiten melko suoria ja tarjoavat muutamia oikoreittejä.

Mitä enemmän pelaa, sitä enemmän maine kasvaa ja käytössä olevien apuvälineiden määrä lisääntyy. Poliisit voivat pystyttää tiesulkuja ja kutsua helikopterin häiritsemään karkulaisia. Karkulaisena voi esimerkiksi lamauttaa poliisiautojen sähköt elektromagneettisella pulssilla. Lisävoimien hyödyntäminen on todella helppoa, sillä niitä käytetään vain painamalla ristiohjainta ajon aikana.

Uutta on myös Autolog-järjestelmä. Se kertoo pelaajalle automaattisesti kaverien ajosuorituksista *Hot Pursuitin* maailmassa ja kehottaa heitä kilpailemaan keskenään. Tämä takaa sen, että pelissä on aina jotakin uutta pelattavaa – niin kauan kuin kaverit vain jaksavat pelata.

-THOMAS PUHA

"NEED FOR SPEED SHIFTIN KALTAINEN SIMULAATIOMAISUUS ON UNOHDETTU."
LUE LISÄÄ OSOITTEESTA PELIPLANEETTA.NET

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
★★★★

+ Kaunis ja paljon autoja
– Raskas ajotuntuma vaatii totuttelua

7
ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3, Wii, pc

Pc Muumi-pelit 9,95 kpl

Pc Jussi Jänö Leiki ja Opi-pelit 19,95 kpl

JULKAISU 3.12.

LASTEN PELIT KÄTEVÄSTI USB-TIKULLA!

19,95 kpl

Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
www.s-kanava.fi
ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

KIEHTOVAA FANTASIAA

Majin and the Forsaken Kingdom on veikeä ja taianomainen seikkailu, jossa pelaaja ohjaa nuorta seikkailijaa, joka lähtee pelastamaan ihmisten valtakuntaa varjohirviöiltä. Apunaan hänellä on legendaarinen Majin, ihmiskunnan ikiaikainen puolustaja, joka on kuitenkin menettänyt muistinsa – ja sitä myötä kaikki kykynsä.

Niinpä edessä on pitkä *Metroid*-henkinen matka, kun pelaaja ja Majin kulkevat läpi hylätyn valtakunnan kauniiden raunioiden etsien taikahedelmiä, joihin Majinin voimat on vangittu. Hedelmien myötä Majin muuttuu aina vain vahvemmaksi ja saa lisäksi takaisin menetettyä muistiaan, jolloin pelaajakin oppii lisää lapsenomaisen jättiläisystävänsä surullisesta menneisyydestä.

Itse peli sujuu tiukkana tiimityönä. Pelaaja ohjaa itse ketterää ja nimetöntä tarinan päähenkilöä, mutta Majinille annetaan jatkuvasti ohjeita toimivan ja yksinkertaisen käyttöliittymän avulla. Kun osoittaa ovea ja painaa nappia, Majin avaa sen. Kun osoittaa hirviötä, Majin hyökkää.

Ideana on, että vaikeudet pitäisi voittaa yhdistelemällä kummankin hahmon vahvuuksia: sankarimme mahtuu paikkoihin, joihin Majin ei ikinä pääsisi, ja tämä taas jaksaa vaikka repiä puun juuriltaan. Kevyiden pulmien ohessa on myös taistelua varjohirviöitä vastaan. Se sujuu samalla teemalla eli tiukalla tiimityöllä.

Majin and the Forsaken Kingdom on kiehtova ja hellyttävä peli. Majin on mitä sympaattisin ja mukavin matkakumppani, ja peli pysyy koko ajan kiinnostavana, kun ongelmien ratkomiseen käytettävät työkalut monipuolistuvat. Itse hukkasin monta iltaani ja yötäni vaeltaessani pelin unenomaisessa taikamaailmassa.

-MIIKKA LEHTONEN

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM
★★★★★

+ Kaunis maailma ja rauhallinen tunnelma
+ Rento pelattavuus

12
ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3

PALIKKAVUOREN ALLA

Leikkiessäni nassikkana legoilla tiesin, että avaruuslegojen käteen sopiva musta tuutti oli laserpyssy eikä mikään megafoni, niin kuin väittivät. Lego-yhtymän virallinen nettipeli *Lego Universe Online* vahvistaa tietoni.

Kymmenvuotiaiden *World of Warcraft* -vastineeksi tarkoitettu *Lego Universe* vie nimittäin pelaajan ikioman legoukon taistoon, jossa torjutaan mielikuvituksen (ja niiden pyssyjen) voimalla rakennelmat rikkovaa maelstrom-energiaa. Perusidea on kuin mistä tahansa nettiroolipelistä, ja pelaaja liittyy rakentamista, tutkimista tai taistelua painottaviin legoryhmiin. Peruspelaaminen on taas kuin toiminnallisista hyppelypeleistä.

Myönnettävä on, että *Lego Universe* tavoittaa sitä samaa tunnelmaa kuin mitä omissa lapsuuden legoleikeissäni oli. Peli näyttää upean legomaiselta omaan pelkistettyyn tyyliinsä, ja vanhoissa kunnon linna- ja avaruuslegoissa on sitä jotakin. Mikä uskomattominta, pelaamisen ohessa omille erikoistonteille voi rakennella lähes mitä tahansa, sillä erilaisia palikoita on satoja. Saatavilla on jopa monimutkaisia technics-osia.

Lego Universella on kuitenkin monien nettimoninpelien tavoin alkuvaikeuksia, ja se kärsii vielä sisällön puutteesta. Kaikenlaista tekemistä riittää, mutta sen löytäminen ja paikasta toiseen kulkeminen on ison vaivan takana. Peli tuntuu siksi melko pirstaleiselta, eikä se sovi kärsimättömille.

Kymmenen euron kuukausimaksua vastaan pelaamista on syytä olla, ja *Lego Universe* on kieltämättä innokkaimpien Lego-fanien unelmapeli. Kielenkäyttöä valvotaan tarkasti, mutta sanoisin pelin sopivan pienemmän pelaajan ja vanhemman yhteispuuhaksi muutenkin. Varttuneemmat saavat irti enemmän juuri vapaan rakentamisen tilasta.

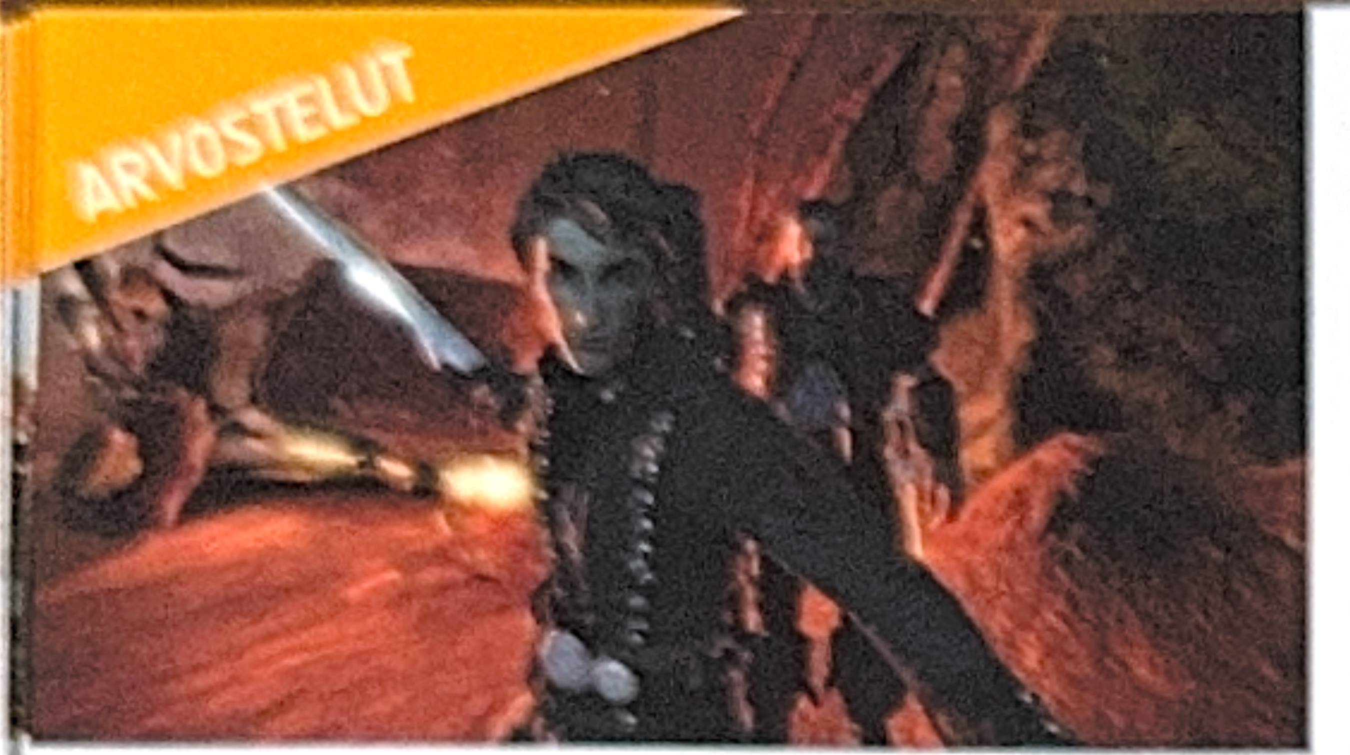
Lopullista arvosanaa ei kasvavalle pelille uskalla vielä antaa, mutta palaamme asiaan piakkoin.

-JANNE PYYKKÖNEN

LEGO UNIVERSE

+ Paljon tyylikästä puuhattavaa...
– .. jota on osin vaikea löytää.

7
ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: Pc



KUNINKAANA OLEMISEN SIETÄMÄTÖN VAIKEUS

Suurista lupauksistaan tunnetun pelisuunnittelija **Peter Molyneux'n** eeppinen sankaritarina jatkuu taas *Fable III:ssa*. Seikkailupelisarja on edennyt nyt kolmanteen osaansa, jossa pelaaja astuu vallankumouksellisen vaativiin saappaisiin. Tehtävä ei ole piirun vertaa sen isompi kuin pelastaa koko Albionin kuningaskunta sitä rautanyrkillään kurittavan tyrannin ikeestä.

Pelisarjan toisen osan tapahtumista on vierähtänyt 50 vuotta. Teollinen vallankumous muuttaa Albionin idyllistä kyläkulttuuria, ja esimerkiksi Bowerstonen kaupunki suorastaan jo kylpee tehtaiden mustassa savussa. Ilkeän kuninkaan kaikin tavoin riistämä kansa huutaa muutosta. Katse kääntyy siis pelaajaan. Hänen tehtävänsä on yhdistää Albionin heimot yhdeksi rintamaksi hallitsijaansa vastaan.

> "FABLE III EI UUDISTA PELISARJAA TARPEEKSI."
> LUE LISÄÄ OSOITTEESTA PELIPLANEETTA.NET

Iso osa pelistä tuntuu tutulta. Seikkaileminen on paikasta toiseen juoksemista, tehtävien suorittamista ja nappien hakkaamiseen perustuvaa helppoa taistelemista. Kaupungeissa voi tehdä töitä, ostaa kiinteistöjä, sisustaa kotia, mennä naimisiin ja perustaa perheen, elvistellä sankarin saavutuksillaan ja elostella parhaansa mukaan. Kiirettä ei ole, koska juonitehtävät odottavat kiltisti ottajaansa.

Kun pelaaja vihdoinkin istuu Albionin valtaistuimelle, peli muuttuu. Käsikirjoituksen aikaraja tulee nopeasti vastaan, kun *Fable III* opettaa mustavalkoisilla moraalisilla valinnoilla pelaajalle, että kuninkaana oleminen ei ole helppoa.

Ensin *Fable III* tuntuu turhankin tutulta. Kun se sitten yrittää irtiottoa perinteisestä kaavastaan, sankarina olemista kampitetaan pahemman kerran. Kansan hallitsija ei voi olla kansan sankari, joten mitä tahansa pelaaja lopulta valitseekaan, palkkioksi hän saa pahan maun suuhunsa. Yritys uudistua on rohkea, mutta valitettavasti se ei toimi. Perinteinen seikkaileminen on edelleen *Fable III:n* suola.

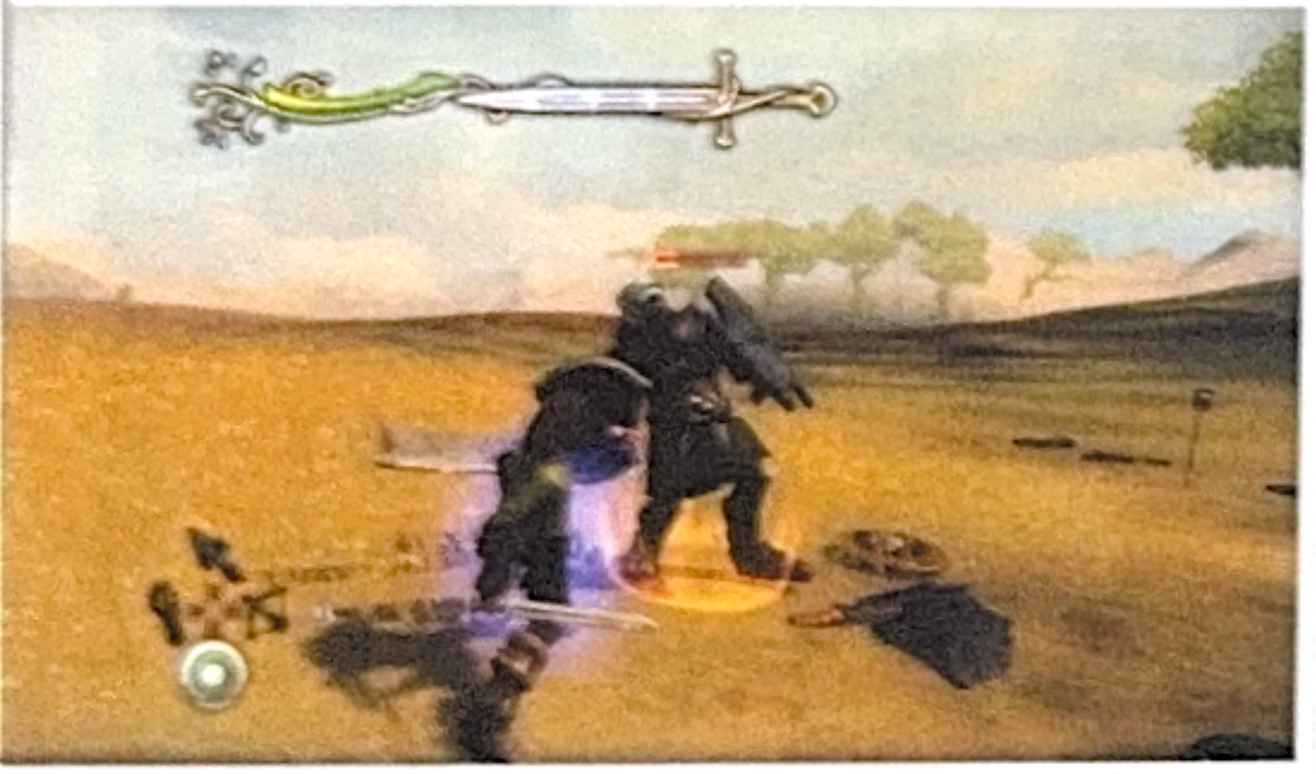
-JUHA WAKONEN

FABLE III
★★★

+ Seikkaileminen on edelleen koukuttavaa...
– ... mutta kuninkaan arki jättää pahan maun suuhun.

16

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360



KUNINKAAN HAPAROIVA PALUU

Kun *Taru sormusten herrasta* -elokuvien ystävät odottavat jo kuumeisesti hamassa tulevaisuudessa saapuvia *Hobitti*-filmauksia, tarjotaan heille mahdollisuus tutkia tuttuja tapahtumia vielä kerran hieman erilaisesta vinkkelistä. Toimintaseikkailupeli *The Lord of the Rings: Aragorn's Quest* käy läpi leffatrilogian käännekohdat sarjakuvamaiseen tyyliin.

Pelin tapahtumat sijoittuvat kahteen ajanjaksoon. Samvais Gamgi on noussut Konnun pormestariksi 15 vuotta elokuvien jälkeen. Siellä hän kertoo satuja hurjasta nuoruudestaan alueen lapsille, joista yhtä ohjaa pelaaja. Pelaajan vastuulla on myös väkivahvan Aragornin ohjaaminen, kun peli siirtyy Samin tarinoiden maailmaan. Kankeuksineenkin ihastuttava tarinankerronta miellyttänee sekä nuorempia pelaajia että elokuvien faneja.

The Lord of the Rings: Aragorn's Questin pääpaino on miekkataisteluissa, jotka testatussa Wii-versiossa hoidetaan liikkeentunnistuksella. Ohjainkapulaa heilutellaan ylös, alas ja sivuille kuin kädessä olisi aito miekka. Myös eteenpäin tökätyt pistot kuuluvat asiaan. Apuohjainta tempaisemalla puolestaan survotaan kilvellä. Vaikka liikkeentunnistuspelaaminen onkin aluksi hauskaa, ohjauksen epätarkkuus tekee pelaamisesta pian päätöntä huitomista. Ranteet joutuvatkin koetukselle, kun peli toistaa tympeästi itseään.

Pelissä on hienot ja vaikuttavat hetkensä, mutta elokuvista tutut kohtaukset, legendaariset tapahtumapaikat ja pidetyt hahmot eivät voi kuitenkaan peittää kylmää tosiseikkaa: *The Lord of the Rings: Aragorn's Quest* olisi massaan häviävä tusinatuote ilman rakastettua lisenssiään.

-JOHANNES VALKOLA

THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST
★★

+ Sarjakuvamaista ja toiminnantäyteistä seikkailua...
– ...joka toistaa itseään ja saa ranteet kipeiksi

12

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Wii, PSP, DS, PlayStation 3, PlayStation 2

VIHDOIN KUNNON SIMS MYÖS KONSOLEILLA!

The Sims on pelisarja, joka tuskin kaipaa hirveästi esittelyjä. Pc:llä hillittömiä määriä myyneet pelit ovat jo vuosien ajan tarjonneet vaihtoehtoista elämää moista kaipaaville, mutta se kunnon konsoliversio on loistanut poissaolollaan.

Ei loista kuitenkaan enää, sillä *The Sims 3* ottaa jättiharppauksen eteenpäin ja tarjoaa vihdoin myös konsolipelaajille kaikki ne hienot jutut ja laajat mahdollisuudet, joista pc-pelaajat ovat nauttineet jo vuosien ajan!

Pelin ideana on yhä luoda joko oman vaihtoehto-minänsä tai vaikka kokonainen perhe ja sitten elellä näiden elämää rauhallisessa pikkukylässä. Tavoitteena on toteuttaa kunkin simin haaveita ja unelmia, jotka voivat olla suuria tai pieniä. Joku haluaa kuuluisaksi tiedemieheksi, toinen taas kovasti pusun naapuriltaan.

Haaveita toteuttaessaan voi vapaasti muokkailla simien asuttamaa taloa ja ostella sinne mitä ihmeellisimpiä esineitä, joista monilla on hauskoja ja yllättäviä sivuvaikutuksia. Jos esimerkiksi tähystät tarpeeksi kauas tähtitaivaalle kaukoputken läpi, voit saada vieraita kaukaisuudesta.

The Sims 3 lisää tähän naapuruston tuttuun arkeen kokonaisen toimivan kaupungin, jonka lukuisissa paikoissa voi vierailla viettämässä aikaa tai kehittämässä itseään. Tekemistä onkin aivan älyttömästi, ja lisää saa haettua netistä, sillä *The Sims 3* sisältää myös verkkopalvelun, jonka kautta pelaajat voivat jakaa omia luomuksiaan ja hahmojaan muiden kanssa. Palvelu on toki valvottu, joten asiattomuuksia ei pääse läpi.

The Sims 3 on mitä mainioin tapa viettää aikaa, jota pelin parissa hurahtaa helposti aivan liikaa. Oikeastaan ainoa merkittävä ongelma on, että peliajasta turhan suuri osa kuluu odotteluun, sillä peli tykkää latailla usein ja hartaasti. Tämän kuitenkin kestää, sillä itse sisältö on muikeaa tavaraa.

-MIIKKA LEHTONEN

THE SIMS 3
★★★★

+ Valtavasti sisältöä ja tekemistä...
– ...jota saa kuitenkin usein odotella pitkään.

12

ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3

SIMIT ÖRVELSIVÄT – KATSO KUVAT!

Tekoihmiset muuttavat lähiöstä keskustaan *Sims 3:n* uudessa lisälevyssä. *Iltahuvit*-lisäpaketti on selkeä piristysruiske simien elämään, mutta juhlimisesta haaveilevien pelaajien on hyvä tiedostaa, että uutuuksilla on nurjat puolensa.

Uusi Bridgeportin kaupunki on jotain aivan muuta kuin pelin vanhat vehreät tasangot. Kerrostaloja ja pilvenpiirtäjiä täyteen pakatussa Bridgeportissa on moneen makuun sopivia ja hyvin sisustettuja menomestoja kotoisasta pubista lähtien, mutta niihin pääseminen on simeille metrossa ja taksissa istumista. Omakotitalon sijaan kodin voi pistää pystyyn kerrostalossa, joten naapurit ovat aiempaa lähempänä, mutta tässäkin on kääntöpuolensa: hisseissä ja portaikossa tulee tuhlattua kohtuuttoman paljon aikaa.

Musiikista kiinnostuneille simeille laajennus on auvoa, sillä nyt sen iänikuisen kitaran sijasta musisoida voi pianolla, rummuilla ja läskibassolla. Erityisesti piano hivelee korvia, kunhan soittotaitoa kertyy. Laajennuksen vetonauloihin kuuluva mahdollisuus perustaa keikkaileva bändi on onnistunut heikommin, sillä keikkatilaisuuksia tulee aivan liian harvoin ja bändikaverit eivät vaivaudu treeneihin.

Menneillään olevaa vampyyri-ilmiötä käytetään laajennuksessa hyödyksi aika hyvin. *Sims*-verenimijöiden pelimekaniikka poikkeaa tarpeeksi tavallisesta, mutta ne eivät ole liian voimakkaita tai liian vaikeita pelata. Vaikka välillä tuntuu, että kaupunki on täynnä vampyyreja, ainakaan ne eivät paljasta luonnettaan liian helpolla. Toinen outo yöeläjien laji eli julkkikset on kummallisempi tapaus: *Iltahuveissa* julkkikseksi ei pääse omilla ansioilla vaan pyörimällä toisten turhien julkimoiden seurassa. Peli simuloi siis täydellisesti "tuksujen" ja salarakkaiden syntymistä.

Vanhojen *Sims*-fanien kannattaa huomata, että monia parhaista uutuuksista ei mainita pelipaketissa. Esimerkiksi uudet hius-, vaate- ja kenkämallit ovat selkeästi tavallista laadukkaampia.

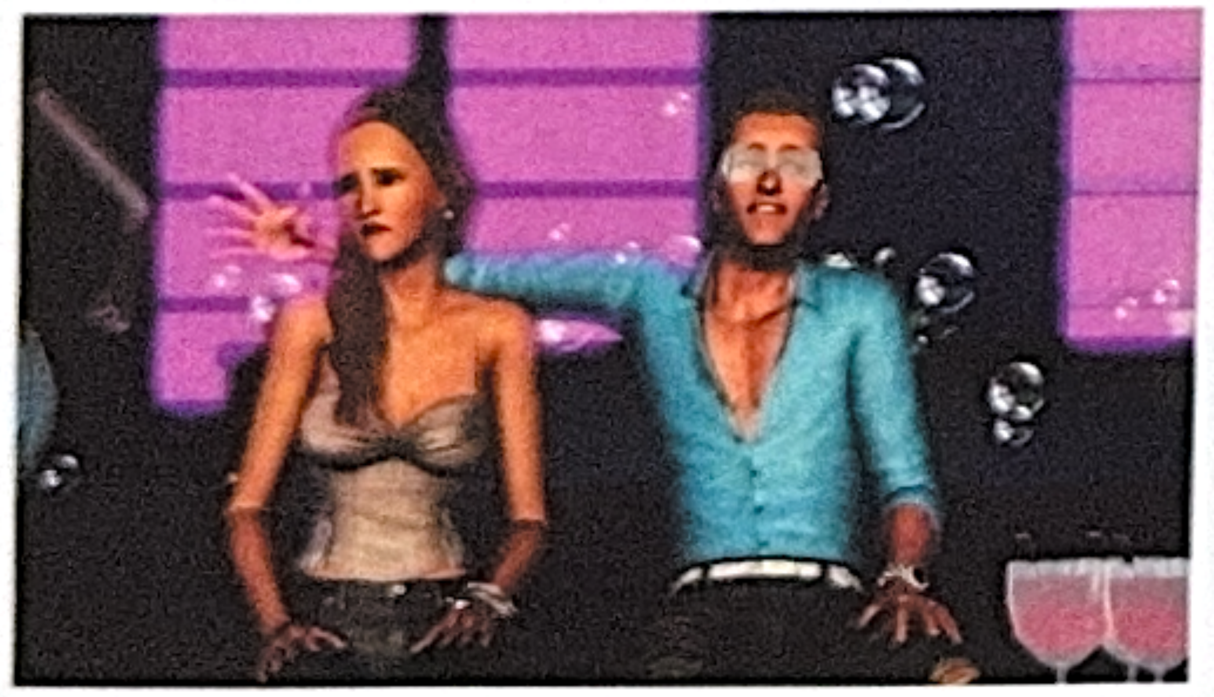
-JANNE PYYKKÖNEN

THE SIMS 3: ILTAHUVIT
★★★

+ Juhliminen ja julkisuus toimivat
– Yksipuolinen kaupunki ei sovi perheellisille

12

ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: Pc



ILKEÄ, KELTAINEN, RADIOAKTIIVINEN JÄTTIVOMPATTI JA KAVERIT

Mitä, taas uusi *Scribblenauts*? Eihän edellisestä ole kauaakaan. Kerrankin pikaiselle jatko-osalle on kuitenkin syytä, sillä nyt tämä DS-helmi toimii idean lisäksi myös toteutuksen tasolla.

Scribblenautsien ydinajatus on yksinkertaisuudessaan uskomaton: pelaaja kirjoittaa ruudulle sanan, ja se ilmestyy pelimaailmaan. Tarkoituksena on ratkaista oman mielikuvituksen avulla pelkkiin hoksottimiin ja myös toimintaan perustuvia pulmia, joihin on usein asetettu jonkinlaiset rajat. Jos pelaajan on päästävä ohi vaarallisista eläimistä, peli saattaa kieltää niiden vahingoittamisen. Silloin on keksittävä jotain ovelampaa. Pulmat ovat lisäksi yleisesti parempia kuin edeltäjässä.

Super Scribblenautsissa sanat eivät kuitenkaan rajoitu enää vain substantiiveihin, vaan nyt niihin voi lisätä myös rimpsun adjektiiveja. Siksi pelin mainoslauseet mielikuvituksen riemuvoitosta toteutuvat todella. Jättimäinen hammasharja? Helppoa. Pinkki lentävä yksisarvinen? Perusluomus. Jättikokoinen, violetti, pelottava, lentävä, paha ja lihannälkäinen robottivessanpönttö? Nyt aletaan päästä asiaan. Fiksu pelaaja voi rikkoa näin vapaalla kädellä osan pulmista, mutta se on pieni hinta maksettavaksi luomisvoiman vapaudesta.

Mikä parasta, ensimmäisen *Scribblenautsin* isoin pulma on korjattu. Pelaajan Maxwell-sankaria voi ohjata nyt perinteisesti DS:n ristiohjaimella, ja kauhea kosketusohjaus jää vaihtoehdoksi. Niinpä pelin hyppely- ja toimintaosuudetkin toimivat. Ainoaksi kritiikiksi jääkin se, että *Super Scribblenauts* ei tule pelaajille samanlaisena järkytyksenä kuin huikean uudenlainen ykkösosa. Se on aika turha valituksen aihe.

–JANNE PYYKKÖNEN

SUPER SCRIBBLENAUTS
☆☆☆☆☆

+ Yhä uskomattoman monipuolinen
+ Nyt myös hauska pelata

12

ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: DS

SIMPPELIÄ PALLON MÄISKINTÄÄ

Wii-konsolin ohjaimen liikkeentunnistusta voi tarkentaa MotionPlus-lisäpalikalla. Laite minimoi viivettä pelaajan ja ruudulla näkyvien liikkeiden välillä varsin tehokkaasti, mutta markkinoilla on kuitenkin valitettavan vähän MotionPlusia tukevia pelejä. Tätä puutetta saapuu paikkaamaan värikäs ja iloinen *FlingSmash*.

Peli-idea on yksinkertainen ja hetkessä opittu. Kaksiulotteisen *FlingSmashin* kentät rullaavat sivuttaissuunnassa automaattisesti eteenpäin, jolloin ruutu täyttyy hajotettavista palikoista. Pelaajan täytyy mäiskiä palloa kohti esteitä. Ohjain toimittaa siis mailan virkaa, ja tempaisun kulma määrittää, minne pallo iskeytyy. Pelaaminen on vauhdikkaine kimpoiluineen kovin flipperimäistä ja turhauttavan ennalta arvaamatonta.

FlingSmash hyödyntää tarkempaa liikkeentunnistusta kyseenalaisesti, sillä tämäntyylisen toiminnan olisi voinut toteuttaa aivan yhtä hyvin ilman MotionPlus-tukea. On harmillista, että jatkuva epävarmuus vaivaa pelaamista, kun pallon liikeradasta ei voi olla koskaan aivan varma. Pelaaja toivookin yleensä vain parasta huitoessaan epämääräisesti ilmaa. Hatara pelattavuus ei pidä mielenkiintoa yllä pitkään.

Kun *FlingSmash* kykenee viihdyttämään vain ajoittain, on selvää, että tarjolla ei ole järin mieleenpainuvaa tai koukuttavaa pelattavaa. Pelin hankinnasta tekee kuitenkin houkuttelevaa paketin mukana tuleva musta ohjainkapula, josta löytyy sisäänrakennettu MotionPlus-tuki. Kannattaakin pohtia tarkkaan uuden ohjaimen ja edullisen *FlingSmashin* hankinnan välillä.

–JOHANNES VALKOLA

FLINGSMASH
☆☆

+ Peli on helppo sisäistää ja sen mukana saa ohjaimen...
– ...mutta yksinkertainen ja kyllästyttävä idea ei kanna pitkälle.

3

ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: Wii

HERRASMIESETSIVÄ MATKAA AJASSA

Miellyttävä herrasmiesetsivä Hershel Layton ja hänen älykäs nuori apurinsa Luke Triton ovat ehtineet jo kolmanteen yhteiseen seikkailuunsa. Tällä kertaa pelin eriskummalliset tapahtumat saavat alkunsa, kun Luke vastaanottaa kirjeen, jonka hän on itse kirjoittanut tulevaisuudessa.

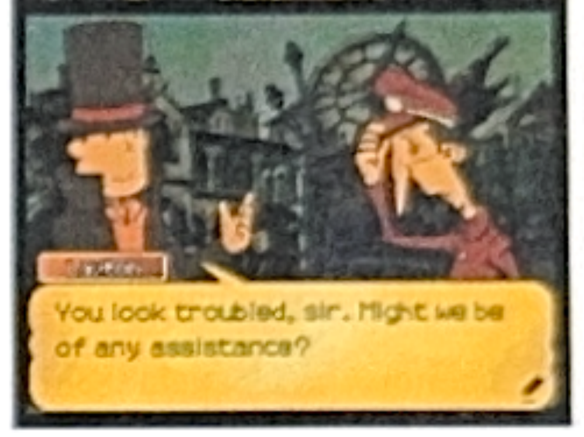
Professor Layton and the Lost Future on erittäin suositun japanilaisen pulmapelisarjan kolmas osa, joka ammentaa vahvasti omasta perinteestään. Juonta kuljetetaan laadukkaiden välianimaatioiden ja henkilöhahmoille käsikirjoitetun dialogin voimalla. Varsinainen pelaaminen on kuitenkin erilaisten visaisten aivopähkinöiden ja loogista päättelykykyä vaativien pulmien ratkaisemista. Animaatioita pelissä tuntuu olevan entistä enemmän, ja lentävä tarinankerronta on edelleen yksi tärkeimmistä kantavista voimista.

Tapahtumiin liittyy muun muassa useita kadonneita tiedemiehiä, salaperäinen aikakone ja nippu silinterihatusta temmattuja juonenkäänteitä. Osa vauhdikkaan salapoliisitarinan tiimellyksessä ratkaistavista ongelmista nousee itse tarinasta, mutta suurin osa aivopähkinöistä kerätään edelleen vastaantulevilta sivuhenkilöiltä. Ne tallentuvat matka-arkkuun, jonne pelaaja voi palata tutkimaan niitä koska tahansa. Vaikeita pulmia helpotetaan vihjeillä, joita puolestaan voi ostaa itselleen sieltä täältä löytyvillä kolikoilla.

Yksi pelin keskeisimmistä vahvuuksista on sen suoraselkäinen rehellisyys. *Professor Layton and the Lost Future* ei edeltäjiensä tavoin edes yritä peitellä sitä, että kerrottu tarina on vain kehys, jonka raameihin ripustetaan joukko matemaattisia ongelmia ja päättelytehtäviä.

Professor Layton and the Lost Future ei uudista pelisarjaan juuri mitenkään, mutta tämä ei viime kädessä haittaa. Mikäli pulmanratkonta kiinnostaa edes rahtusen vertaa, kannattaa uusin *Layton*-seikkailu ottaa ehdottomasti haltuun. Vain harvoin ongelmien pähkäileminen on ollut yhtä vetävän hauskaa!

–JUHA WAKONEN



PROFESSOR LAYTON AND THE LOST FUTURE
☆☆☆☆

+ Pulmanratkonta on aina yhtä hauskaa.
– Pelisarja toistaa jo hieman itseään.

7

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: DS

POKÉMONIT AVARASSA LUONNOSSA

Taskuhirviöiden vetovoima on kestänyt peleissä vuodesta toiseen, ainakin jos puhutaan ainoastaan tärkeimmistä *Pokémon*-peleistä. Söpöistä olioista on nimittäin tehty myös kokonaisia lisäpelisarjoja, jotka poikkeavat tavallisen *Pókemonin* tyylistä. Yksi näistä on *Pokémon Ranger* -sarja, joka lähtee tällä kertaa havaijilaisiin tunnelmiin etelän saarille pelissä *Pokémon Ranger: Guardian Signs*.

Pelaaja ohjaa taas rangeria eli eräänlaista *Pokémon*-metsänvartijaa, jonka tehtävänä on pitää huolta villeistä pokémoneista ja niiden elinympäristöistä. Tarinassa on siksi ympäristöystävällinen sävy, eikä pokéjakaan vangita palloihin, vaan niiden kanssa vain ystävystytään hetkeksi.

Aitojen *Pókemon*-pelien syvyyttä *Guardian Signsista* on turha etsiä, mutta on sillä hyvätkin puolensa. Tarinassa on outoja käänteitä, ja pelaaja kohtaa monia legendaarisia pokémoneja. Yhden voimilla harrastetaan jopa aikamatkailua. Melko lämminhenkisen tarinan ongelmana on vain turha hitaus: enemmän tai vähemmän onnistuneet sivuhahmot jauhavat puujalkavitsejään niin pitkään ja innolla, että tylsistyminen uhkaa useammin kuin kerran, mutta onneksi minipelit ja kiinnostavammat juonenkäänteet pelastavat tilanteen.

Pokémon Ranger: Guardian Signs on kuitenkin peli, joka sopii vain *Pokémonin* innokkaimmille ystäville, sillä yksinkertainen pelimekaniikka ja mateleva tahti puuduttavat satunnais-pokémonistin. Harvinaisia superpokémoneja on lisäksi fanien iloksi pelissä oikein kunnolla. Pokémanian ympärille syntyneet pelisarjat nostattavat yhdessä myös kummallisia kysymyksiä: *Ranger*-peleissä pokémonit ovat kuin villieläimiä ja *Mystery Dungeon* -seikkailuissa niillä on omat kaupunkinsa ja yhteiskuntansa. Mikä on totuus taskuhirviöistä? Siinäpä olisi jollekin pokétohtorille tutkittavaa.

–JANNE PYYKKÖNEN

POKÉMON RANGER: GUARDIAN SIGNS
☆☆

+ Nätti, söpö ja erilainen poké-peli
– Etenee etanan vauhdilla ja unohtuu nopeasti

3

ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: DS

KOVAPÄINEN LINTU KAIPAA APUA

Nintendon konsoleille julkaistu *Ivy the Kiwi?* on kaksiulotteinen tasohyppelypeli, joka viihdyttää omaperäisellä ja mutkattomalla pelattavuudellaan. Tarjolla on mukavaa ja koukuttavaa puuhastelua, jonka kuka tahansa taitaa pienellä treenaamisella. Hyväntuulinen peli soveltuukin hyvin sekä lapsille että aikuisille.

Pelin päähahmo on lentokyvytön kiivilintu Ivy, joka kipittää sivuttaissuuntaisissa kentissä automaattisesti eteenpäin. Pelaaja ei ohjaa Ivya suoraan, vaan tehtävänä on johdattaa liikkuva lintu maaliin piirtämällä köynnöksiä sen reitille. Näin myös Ivyn kulkusuuntaa voi vaihtaa. Köynnöksiä voi lisäksi venyttää, jolloin linnun saa ammuttua korkeammalle tasolle. Homman tekee hauskaksi se, että tällöin Ivy pyyhkäisee kaikki heiveröisemmät esteet ja viholliset tieltään. Kuten arvata saattaa, nopeita reflekseiä ja näppäryyttä vaaditaan, kun lyhyiden kenttien vaaranpaikat kasvavat aina vain pirullisimmiksi.

Omaperäisen peli-idean lisäksi *Ivy the Kiwi?* erottuu joukosta myös ulkoasullaan. Mielenkiintoisesti tyylitelty pelimaailma miellyttää satumaisuudellaan, joka on saavutettu lyijykynien ja puuvärien jälkeä matkivalla grafiikalla. Persoonallisuus on aina plussaa, vaikka taustojen kierrätys harmittaakin.

Sujuva ohjattavuus, kenttien suuri määrä ja kasvavat haasteet tekevät *Ivy the Kiwi?*:stä varteenotettavan vaihtoehdon. Yksinkertainen, mutta kiintoisa pelimekaniikka on iloisessa sopusoinnussa pelihahmon viehättävyyden ja ilmapiirin yleisen hyväntahtoisuuden kanssa. *Ivy the Kiwi?* on hyvä peli, josta mielellään läpäisee aina yhden kentän lisää.

-JOHANNES VALKOLA

IVY THE KIWI?
★★★

+ Mukavan näköistä ja miellyttävää pelaamista...
– ...mutta sen pariin ei palaa läpäisyn jälkeen.

3 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: DS, Wii

Lataamo Pelit suoraan netistä

Kaikki nykypolven koti- ja käsikonsolit sekä pc tarjoavat omistajilleen nettipalveluja, joista voi ostaa uutta pelattavaa edullisesti ja helposti. Maksuvälineinä käyvät luottokortit ja konsoleilla lisäksi kaupasta ostettavat pistekortit. Jokaisen laitteen nettivalikoimasta löytyy jo laaja valikoima loistopelejä, joita ei välttämättä saa kaupan hyllyltä lainkaan.

TAKAISIN VAUHTIIN

Segan sininen Sonic-siili on rämpinyt vuosikausia keskinkertaisuuden ja ala-arvoisen välimaastossa. Vihdoin ja viimein Segan väki on havahtunut tilanteeseen itsekin ottamalla ensimmäisen askeleen tasoloikkasankarin kunnian palauttamiseksi. *Sonic the Hedgehog 4: Episode I* palaa juurille ja keskittyy juuri siihen, mikä takavuosina teki Sonicista Super Marion kovimman haastajan. Vauhdikas 2d-tasoloikka on palannut, joskin ei aivan täysissä sielunvoimissaan.

Sonic 4:n kenttäsuunnittelu, yleinen ilme ja vauhdin tunne ovat kuin suoraan klassisista edeltäjistään. Sonic juoksee, sinkoilee edestakaisin ja loikkii hyppyreistä kuin viimeistä päivää, jolloin tuntuma pysyykin erinomaisena. Ongelmia ilmenee vauhdin hiipuessa ja tarkkuutta vaativien hyppelykohtausten nostaessa päätään, jolloin vauhtisiili ei ole omassa elementissään. Edes 3d-*Soniceista* tuttu ilmasyöksy ei aina toimi toivotunlaisella tarkkuudella.

Säröistä huolimatta kyseessä on paras Sonic-peli vuosikausiin, ja sen 16 kentässä riittää puurtamista – kiitos haarautuvien etenemisreittien, joilla voi parantaa aikaennätyksiään!

-VILLE ARVEKARI

SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE I
★★★★

+ Tuntuu samalla sekä retrolta että tuoreelta
– Ajoittainen epätarkkuus rikkoo vauhdin

3 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3, Wii

Eeppinen WoW-lehti nyt kaupoissa
Nyt myös tilauksena: www.wowlehti.fi/tilaa

AIKAMME SUURIN ANIMAATIOELOKUVA
NYT SINUN KODISSASI!
Disney · PIXAR
TOY STORY 3
XBOX 360
Wii
AIKAMME SUURIN ANIMAATIOELOKUVA
NYT PELINÄ, BLU-RAYNA JA DVD:NÄ!